Kst
2000

HANS KLOTZ
Buchbinderei
AUGSBURG

mitbinden!

Franz Sales Nessl. 1815.

Verschiedene Belustigungen
für
muntere Gesellschaften.

27

Pinetti, Philadelphia und Enslin,

oder

die enthüllten Zauberkräfte,

eine Sammlung
auserlesener leicht auszuführender
magischer = chemischer =
und
Karten = Kunststücke,
nebst den interessantesten
Scherz = und Pfänderspielen
zur
Belustigung und Unterhaltung
für frohe Gesellschaften.

Dritte verbesserte Auflage.

Hamburg und Altona 1808.

STADTBIBLIOTHEK AUGSBURG

Vorrede.

Das Verdienst des Herausgebers dieser Bogen, besteht, was die Kunststücke betrifft, vorzüglich darin, daß nur solche gesammelt worden, die alle praktikabel, und ohne bedeutende Kosten und eigentliche Taschenspielerkniffe anzuwenden sind. Man braucht also, um eine Gesellschaft zu unterhalten, wenig Apparat, meistentheils nur ein Spiel Karten, und wenn sie ja etwas Vorbereitung erfordern, so ist doch alles sehr deutlich und bestimmt angegeben, wie man es in wenigen Büchern dieser Art antreffen wird. Diese Sammlung besteht nicht bloß aus Kartenkünsten, sondern auch aus magischen und chemischen Kunststücken, und auch letztere empfehlen sich durch Leichtigkeit der Darstellung, und durch eine deutliche Beschreibung aller dabey nöthigen Handgriffe.

Die Gesellschaftsspiele sind zum Theil neu, zum Theil bekannt, und zum Theil so verändert, daß sie besser und witziger ausfallen, wie es wohl sonst gewöhnlich ist.

Daß Pfänderspiele zugleich mit geliefert werden, ist bloß der jungen Herren und Damen wegen geschehen, die dergleichen Spiele zu lieben scheinen. Den Beschluß machen Räthse', weil es wohl kommen kann, daß in Gesellschaften, wenn man sich einige Stunden mit Kunststücken vergnüget hat, Jemand den Wunsch äußert, seinen Scharfsinn durch Auflösung räthselhafter Aufgaben zu zeigen; und auch für dieses Bedürfniß mußte gesorget werden.

Im Jäner 1808.

Der Herausgeber.

Karten=Kunststücke.

1.

Die leichteste Art, um die von einer Person herausgezogene Karte zu errathen.

Man leget ein Kartenspiel auf den Tisch, das man vorher mischen kann, im Hinlegen aber merket man sich die unterste Karte. Hierauf läßt man Jemanden ein Blatt aus dem Spiele ziehen, sich merken und auf den Tisch legen, worauf man sogleich die ganze Karte setzt. Man läßt die Karte verschiedenemal abheben, sich dann das Spiel geben, durchblättert zum Schein, als ob man zähle, suchet aber eigentlich diejenige Karte, welche anfänglich die unterste von dem Spiele ware, dabey denn die zunächst voran liegende diejenige ist, welche die andere Person ausgezogen hat. So einfach dieses Kunststück ist, so täuschend kann es werden, zumal wenn man es etwas schnell macht.

2.

In der größten Gesellschaft zu bestimmen, was eine jede Person für Karten sich in Gedanken gewählet hat.

Man nimmt 20 Karten, legt solche willkührlich zwey und zwey zusammen auf den Tisch, und bittet, daß ein Jeder der Gesellschaft sich 2 Karten heimlich bemerken möge, nämlich eines der Häuflein von 2 Karten, so man gemacht hat. Man nimmt sodann die Karten wieder zusammen, Häufleinweise, ohne sie wieder in Unordnung zu bringen, und legt die Karten auf den Tisch, nach Vorschrift folgender Worte: Mutus, detit, nomen cocis oder auch simai, dadlo, remar, uesul. Es ist gleichviel, welcher Worte man sich bedient, daß jeder Buchstabe zweymal vorkommt, um nach einer gewissen Ordnung die Blätter zu legen. Ersteres wollen wir hier als Beyspiel anführen:

M	U	T	U	S
1	2	3	4	5
D	E	D	I	T
6	7	8	9	10
N	O	M	E	N
11	12	13	14	15
C	O	C	I	S
16	17	18	19	20

Das erste Häuflein von 2 Karten legt man zu den Numern 1 und 13, welches MM ist: das zweyte zu den Nummern 2 und 4, UU das dritte zu

den Nummern 3 und 10, T T und so fährt man also fort die Karten in Ordnung dieser Buchstaben zu legen (weil jeder Buchstabe doppelt ist). Nun fragt man jede Person, in welcher Reihe ihre beyden Karten liegen, die sie sich gemerkt hat? Antwortet diese nun z. B. in der zweyten Reihe, so sind es die Karten, wo die Buchstaben doppelt sind, nämlich D D oder 6 und 8. Sagt die Person, daß ihre Blätter in der zweyten und vierten Reihe liegen, so ist es I I oder 9 und 19, und so fährt man in der Gesellschaft zu fragen fort, und kann auf diese Art die vorher gemerkten Blätter immer richtig bestimmen, weil diese vier Worte aus 20 Buchstaben bestehen, wovon jeder doppelt ist. Geben nun mehrere Personen einerley Reihen an, so ist nichts gewisser, als daß sie einerley Blätter gewählt haben. Ueberhaupt ist dieses Kunststück am auffallendsten, wenn die Gesellschaft, so sich Blätter in Gedanken gemerkt, aus 12 und mehreren Personen besteht, wenn man gedachte 4 Worte im Gedächtniß behält, und sich geübt hat, die Karten schnell nach dieser Ordnung zu legen.

3.

Alle Kartenblätter eines Spieles nach der Reihe vorher zu nennen, wie sie ein Anderer abziehen wird.

Man nimmt ein ganzes Spiel von 52 Karten, und legt es nach folgender Ordnung, die man im Gedächtniß behalten muß:

Eins, fünf, neun, Bube, sechs, vier, zwey, König, sieben, acht, Königinn, drey, zehn.

Außerdem, daß diese Ordnung beobachtet wird, legt man die Karten auch noch überdieß nach gewisser Ordnung der Farben, Pique, Coeur, Treff, Careau, und zwar auf folgende Art:

1 Pique As	2 Coeur fünf	3 Treff neun
4 Careau Bube	5 Pique sechs	6 Coeur vier
7 Treff zwey	8 Careau König	9 Pique sieben
10 Coeur acht	11 Treff Dame	12 Careau drey
13 Pique zehn	14 Coeur As	15 Treff fünf
16 Careau neun	17 Pique Bube	18 Coeur sechs
19 Treff vier	20 Careau zwey	21 Pique König
22 Careau sieben	23 Treff acht	24 Careau Dame
25 Pique drey	26 Coeur zehn	27 Treff As
28 Careau fünf	29 Pique neun	30 Coeur Bube
31 Treff sechs	32 Careau vier	33 Pique zwey
34 Coeur König	35 Treff sieben	36 Careau acht
37 Pique Dame	38 Coeur drey	39 Treff zehn
40 Careau As	41 Pique fünf	42 Coeur neun
43 Treff Bube	44 Careau sechs	45 Pique vier
46 Coeur zwey	47 Treff König	48 Careau sieben
49 Pique acht	50 Coeur Dame	51 Treff drey
	52 Careau zehn	

Diese Ordnung ist so, daß man nur eine von den 52 Karten wissen darf, um sagen zu können, welches die folgende seyn müsse. Wenn man z. B. wissen will, welche Karte auf den König von Pique folgt, so darf man sich nur erinnern, daß in den oben angeführten Versen das Wort Sieben, das nach dem Wort König steht, anzeiget, daß es ein Siebener sey, und da die Farbe, welche auf Pique folgt, Coeur

ist, so muß es Coeur sieben seyn, und so verhält es sich mit allen folgenden Karten. Liegt nun das Spiel auf oben angezeigte Weise, so kann man alle Karten nach einander vorher nennen, so wie sie eine Person absteht.

4.

Ein Spiel Karten vor die Stirne zu halten, und die Blätter der Reihe nach zu nennen, wie man sie abzieht.

Man theilet das Spiel unbemerkt in 2 Theile ohngefähr so, daß die Karten in der Mitte mit den Rücken zusammen liegen, nimmt das Spiel hinter sich auf dem Rücken, und bringt das Blatt, welches einem vor Augen gelegen, nach vorne zu, hält das Spiel vor die Stirne, und benennt nun die Karte, (die man auf gedachte Weise vorher gesehen hatte) indem man sie abzieht. Indem dieß geschehen, muß man das Blatt wieder bemerkt haben, welches einem vor Augen gewesen, wie man das Spiel vor der Stirn weg und nach dem Rücken geführt. Mit diesem Blatte verfährt man auf die nämliche Art, indem man es nach vorne zu bringt, und so kann man das halbe Spiel Karten nennen, welches ziemlich täuschend ist, wenn es, so wie überhaupt bey den meisten Kartenkünsten, schnell gemacht wird.

5.

Einer Person die Zahl zu nennen, welche sie in Gedanken genommen hat.

Wenn man eine Person ersucht, sich eine Zahl nach eigenem Belieben zu denken, so läßt man ihr

solche verdoppeln, noch 4 addiren, die ganze Summe mit 5 multipliciren, zu diesem Produkt läßt man noch 12 addiren, und alles mit 10 multipliciren. Endlich bittet man, von dieser letzten Summe 320 abzuziehen, und fragt, wie viel nach diesem noch übrig geblieben sey? Von dieser Summe schneidet man die zwey letzten Zahlen ab, und die vorhergehende Zahl ist alsdann diejenige, welche die Person gedacht hat. Folgendes Beyspiel wird solches deutlicher machen, wovon wir annehmen wollen, daß Jemand 7 in Gedanken genommen.

Die gedachte Zahl sey . . .	7
Verdoppelt	14
Dazu addirt 4, gibt . . .	18
mit 5 multiplicirt . . .	90
Dazu addirt 12	102
mit 10 multiplicirt . . .	1020
Hiervon abgezogen	320
Bleibt . .	700

Wenn hiervon die zwey letzten Ziffern abgeschnitten worden, so bleibt die 7 allein übrig, und zeigt folglich die vorgedachte verborgene Zahl an.

6.

Anzugeben, wie viel eine Person Geld in der Tasche habe.

Hierzu bedienet man sich ebenfalls des vorhergehenden Kunststückes; man muß sich aber ausbedingen, daß die Person einerley Münzsorte zu sich stecke, und also angebe, ob sie nämlich Schillinge, Acht- oder Zwölfschillingsstücke, oder Dukaten bey sich habe.

Wenn sie z. B. Zwölfschillingsstück habe, und man hätte auf vorgedachte Art 7 Stücke herausgebracht, so müßte man dann nicht die Stücke, sondern die ganze Summe, z. B. 5 Thaler 4 Schillinge angeben, als den Betrag der 7 Zwölfschillingsstücke, und das Kunststück wird dann jeden in der Gesellschaft noch auffallender seyn.

7.

Wenn Jemand in seiner Hand eine Anzahl von Schillingen oder Rechenpfennigen verborgen hält, zu entdecken, wie viel es sind.

Man nimmt in einer Hand eine Anzahl Rechenpfennige, welche man für größer hält als diejenige, welche eine andere Person genommen hat. Dann läßt man dieser Person aus seiner Hand so viel nehmen, daß solche die Zahl in die Hand bekömmt, die man selbst gehabt hat. Was einen nun da übrig bleibt, ist die Zahl, die jene Person zuerst in ihrer Hand verborgen hielt. Z. B. eine Person hätte in ihrer Hand 4 Schillinge verborgen, ich hätte 14 Schillinge genommen, und bäte nun, so viel Schillinge aus meiner Hand zu nehmen, bis sie 14 Schillinge haben würde, so würden nur 4 Schillinge übrig bleiben, und das wäre denn die Zahl, die jene Person zuerst in ihrer Hand verborgen gehabt. Um aber dieses Kunststück, weil es ziemlich einfach ist, versteckt zu machen, muß man bey öfterer Wiederholung auch mit der Summe wechseln, die man in die Hand nimmt, und zwar lieber eine größere als kleinere Anzahl.

8.

Wenn in einer Gesellschaft, die so groß seyn kann als sie will, eine Person einen Ring heimlich genommen, die Person, die Hand, den Finger und das Gelenke zu entdecken, woran sie solchen gesteckt hat.

Man läßt die Gesellschaft um den Tisch herum, oder der Reihe nach sitzen. Dann läßt man die Zahl der Person, die den Ring genommen hat, verdoppeln, und zu dieser Zahl 5 zusetzen. Dann diese Summe mit 5 multipliciren und noch 10 dazu setzen. Zu dieser letzten Zahl noch 1 dazu setzen, wenn der Ring in der rechten Hand ist, oder 2, wenn er an der linken Hand ist, und das Ganze wieder mit 10 multipliciren. Zu diesem Produkt läßt man die Zahl des Fingers setzen, vom Daumen an gerechnet, und alles mit 10 multipliciren. Endlich läßt man auch noch die Zahl des Gelenkes hinzu setzen, und außerdem noch die Zahl 35. Man bittet sodann, daß man die letzte Summe bekomme, und zieht von solcher 3535 ab: das übrige wird dann aus 4 Ziffern bestehen, von welchen die erste Zahl den Platz oder Person, wo sie sich befindet, die zweyte die rechte oder linke Hand, die dritte den Finger, und die vierte das Gelenk anzeigt. Man nehme zum Beyspiel an, daß die dritte Person den Ring an das zweyte Gelenk des Daumens gesteckt habe, so wird solches auf folgende Art erforschet:

Die Zahl der Person in der Reihe	3
multiplicirt mit	2
	6
Zahl, die noch zugesetzt werden muß	5
gibt die Summe	11
Wenn diese multiplicirt wird mit	5
so ergibt sich das Produkt	55
zu diesen addirt man	10
ferner die Zahl der linken Hand	2
macht	67
Dieses wird von neuem multiplicirt	10
gibt zum Produkt	670
Hiezu addirt man die Zahl des Daumen	1
macht also	671
Wieder multiplicirt mit	10
beträgt	6710
Dazu addirt die Zahl des Gelenks	2
und noch weiter	35
Ist also die ganze Summe	6747
Von dieser wird abgezogen	3535
bleibt übrig	3212

Von diesen Zahlen nun bedeutet 3 die dritte Person in der Reihe, 2 die linke Hand, 1 den Daumen, und 2 das zweyte Gelenke.

9.
Einer Person, die sich im Nebenzimmer befindet, sehen zu lassen, was Jemand von der Gesellschaft verlangen wird.

Dieses muß durch ein heimliches Verständniß mit einer Person aus der Gesellschaft veranstaltet werden, und zwar auf folgende Art: man beredet sich mit einer Person, daß, wenn sie sich in dem benachbarten Zimmer befände, und einen Stoß höre, dieser den Buchstaben A, wenn aber zwey Stöße erfolgen, es den Buchstaben B anzeige, und so weiter nach der Ordnung der 24 Buchstaben des Alphabets. Man sagt hierauf, daß man einer Person, die sich in ein benachbartes Zimmer begeben werde, ein Thier, oder den Geist einer verstorbenen Person zeigen wolle, wie es Jemand aus der Gesellschaft nur verlangen werde. Damit sich aber kein anderer, als derjenige, mit welchem man die Abrede genommen, dazu erbiethen mag, so kann man hinzusetzen, daß eine solche Person sehr beherzt seyn müsse, worauf sich gedachte Person selbst dazu anbiethen kann, oder man kann auch vorgeben, daß nicht ein jeder dazu geschickt sey, mit Geistern umzugehen, daß man aber zu gedachter Person besonders Zutrauen hege. Wenn sich gedachte Person in das Zimmer begiebt, so läßt man einer aus der Gesellschaft den Namen eines Thieres oder einer Person auf Papier schreiben, so den Anwesenden erscheinen soll. Man verbrennet sodann das Papier, legt dessen Asche in einen Mörser, schüttet zum Schein noch etwas anderes dazu, oder auch die Asche von Papier, worauf man verschiedene Charaktere geschrieben hat, und nimmt nun den Stö-

ßel, als wenn man alles recht fein zerreiben wollte. Hätte Jemand z. B. das Wort Katze aufgeschrieben, so stößt man zuerst zehnmal in den Mörser, weil K der zehnte Buchstabe ist; man reibt hierauf ein wenig, um anzuzeigen, daß man für den ersten Buchstaben keine Stöße mehr erwarten dürfe, dann gibt man einen Stoß, um den Buchstaben A anzuzeigen, und so fährt man fort, bis das Wort zu Ende ist. Dann muß jene Person etwas erschrocken herein kommen, und sagen, sie habe eine Katze gesehen. Um nicht zu irren, muß die Person im andern Zimmer bey jedem Stoße die Buchstaben des Alphabets nachsprechen, und den letzten auf ein Papier mit Bleystift niederschreiben, da man dann am Ende das ganze Wort vor sich haben wird.

10.

Auf ein Blatt Papier schreiben, so, daß die Schrift nur durch die Wärme sichtbar werde.

Man schreibe mit Essig, oder Citronensaft, und bringt man das Papier an das Feuer, das heißt auf Kohlen, oder legt es auf einen warmen Ofen, so kommen sogleich die Buchstaben sehr deutlich zum Vorschein, wobey jedoch wohl zu merken ist, daß es nach dem schreiben gehörig trocken gewesen sey, ehe man das Papier an das Feuer bringt.

11.

Eine Schrift auf der Hand zum Vorschein zu bringen, die man vorher nicht bemerkt hat.

Man schreibt unbemerkt auf die Hand, zwar mit Urin, einen Namen oder sonst ein Wort, und läßt es trocken werden. Hierauf schreibt man das nämliche

Wort auf Papier, verbrennt solches, und reibt mit der Hand, wo man vorher geschrieben hat, so werden sogleich alle Buchstaben sehr deutlich schwarz erscheinen.

12.
Einen Ring an der Asche eines Fadens hängen zu lassen.

Man leget einen Faden von mittelmäßiger Stärke einige Minuten in Salzwasser, oder reibt auch bloß den nassen Faden mit Salz ab, hängt einen Ring daran, und zündet ihn an, so wird dieser Faden verbrennen, und der Ring an der Asche hängen bleiben; es versteht sich jedoch von selbst, daß, wenn man den Faden berührt, solcher in Asche zerfällt.

13.
Einen Apfel ohne merkliche Verletzung der Schale inwendig zu zerschneiden.

Man nehme eine subtille Nadel mit einem festen Faden, und nähe damit auf einer Seite des Apfels in einem Zirkel unter der Schale herum, indem man immerfort mit der Nadel zu der Oeffnung wieder hinein sticht, durch welche man selbige wieder herausgezogen hat. Man muß aber immer nur kurze Stiche thun, und anfangs einen guten Theil vom Faden außen hängen lassen. Auf solche Art fahre man mit dem Durchstechen unter der Schale mit Nadel und Faden immer fort, bis man in einem Zirkel rings um den ganzen Apfel gekommen ist. Hierbey ist zu bemerken, daß man den Zirkel neben den Kröbs des Apfels herumführen muß. Dann fasse man bey demjenigen Löchelchen, wo man mit dem Nähen den Anfang ge-

macht,

macht beyde Ende des Fadens, drücke das eine mit dem Finger fest an den Apfel, und ziehe an dem andern Ende stark über den anhaltenden Finger hin, bis der ganze Faden auf solche Weise aus dem Apfel heraus ist. Auf eben diese beschriebene Art verfährt man auch auf den übrigen drey Seiten des Apfels, doch so, daß der Zirkel nicht zu groß werde, noch daß man dem Kröbs zu nahe komme, weil sonst der Faden denselben nicht durchschneiden kann, und folglich zerreissen muß. Wenn man nun einen solchen im innern zerschnittenen Apfel unter mehreren Jemanden vorlegt, so wird solcher nach dem Schälen von sich selbst in viele Stücke zerfallen.

14.

Eis in einem Glase vorzustellen.

Man thut in ein kleines Arzneyglas fein gestoßenes Glaubersalz, und gießt etwas wenig Wasser darauf, setzt es an einen kühlen Ort, so wird es wirklich Eis zu seyn scheinen; macht man es aber in der Hand oder am Feuer warm, so wird es fließend. Das nämliche geschicht auch, wenn man Terpentinöhl auf Spermaceti, oder Wallrath gießt.

15.

Eine Karte zu errathen, die eine Person in Gedanken genommen.

Man nimmt ein Spiel von 21 Blättern, legt die Blätter der Reihe nach in drey verschiedene Häuflein, daß also in jedes Häuflein 7 Blätter kommen; fragt nun, in welchen von diesen drey Haufen das Blatt liege, welches die Person in Gedanken genommen. Die-

ses Häuflein legt man in die Mitte der übrigen beyden, indem man die Häuflein zusammen nimmt, und fängt auf die nämliche Art wieder an die Blätter in 3 Haufen zu legen: fragt wieder, in welchen Haufen gedachte Karte liege, und nimmt dieses Häufchen nochmals in die Mitte. Auf die nämliche Art verfährt man auch zum drittenmale, und wenn man nun das ganze Spiel zusammen genommen, so wird das 11te Blatt dasjenige seyn, welches die Person zuvor in Gedanken hatte.

16.

Die Augen der drey untersten Kartenblätter von drey Häufchen, die man machte, zu errathen.

Man läßt einer Person aus einem Piquetspiele 3 Blätter nach Belieben aussuchen, und erinnert zuvor, daß das As eilf Augen, die Figuren zehn, und die andern Karten so viel gelten, als sie Augen haben. Wenn sie nun diese 3 Karten gewählet hat, so sagt man, daß sie solche heimlich auf den Tisch lege, als noch Augen bis zu 15 fehlen, das ist: es werden z. B. auf die 7 noch 8, auf das As 4, und auf die 10 noch 5 Blätter gelegt. Alsdann läßt man sich die übrig gebliebenen Karten zurückgeben, und zählt, wie viel Karten noch übrig sind. Addirt zu dieser Zahl 16, so wird man in allen Fällen die Zahl der Augen von den drey untersten Blättern errathen, wie man aus diesem Beyspiele siehet, da nämlich noch 12 Karten übrig bleiben, wenn zu diesen noch 16 addirt werden, so erhält man für die ganze Summe 28, welches die Anzahl der Augen auf diesen 3 Karten ist.

17.

In einer warmen Stube aus Wasser Eis zu machen.

Man nehme Schnee, und vermische solchen auf ei- en irdenen oder zinnernen Teller mit einer Handvoll üchensalz. Auf diese Vermischung setze man einen an- ern Teller mit kaltem Wasser und Schnee, beyde zu- mmen auf ein glühendes Kohlbecken. So wie der mit Salz vermischte Schnee auf dem untern Teller zu hmelzen anfängt, so wird das auf dem obern Teller efindliche Wasser von unten zu frieren anfangen, nd endlich ganz zu Eis werden.

18.

ine rothe Rose schnell in eine weiße zu verwandeln.

Man nehme eine rothe Rose, die völlig aufgeblüht ist, ut in ein Kohlbecken gelinde Kohlen, und wirft ein enig Schwefel darauf; hält man die Rose über den ampf, so wird sie weiß: steckt man sie dann ins Wasser, so wird sie nach einigen Stunden ihre vorige the Farbe wieder bekommen.

Hat man nun eine Rose auf die angezeigte Weise bereitet, so setzt man sie in ein Blumengefäß, und ergibt sie einer Person, daß sie solche in dem Schrank rschließe; wenn nun selbe nach 3 oder 4 Stunden n Schrank öffnet, wird man die rothe statt einer ißen Rose finden.

19.

Den sogenannten Arbor dianae zu erhalten.

Man löse 1 Loth feines Silber in 3 Loth starken Scheidewasser in einen gläsernen Gefäß oder kleinen

Kolben auf, schütte dann diese Auflösung in ein gl
sernes Gefäß, das größer als ersteres, und unten we
ist, mit 3 Unzen Quecksilber und 1 Pf. Wasser, ü
läßt es an einem Orte ruhig stehen, ohne aller B
rührung. Nach wenigen Tagen wird man sehen, da
das Quecksilber mit einer Menge kleiner silberfärbig
Aeste ganz bedeckt ist, die den Aesten kleiner Rosens
cke, oder dem Grase ähnlich sehen. Diese Wirku
wird nach 1 oder 2 Monaten immer stärker, und da
Gesträuche noch artiger werden. Das Silber un
Quecksilber geht dabey nicht verloren.

20.

Eine Schrift zu schreiben, die mit einem beso dern Wasser überstrichen, gänzlich verschwinde und an deren Stelle eine andere verborgene Schrift erscheinet.

Man nehme eine klare Auflösung von gemeinen V
triol im Wasser, schreibe mit selber auf ein Papie
was man Jemanden in Geheim bekannt machen w
so wird man nach der Abtrocknung nichts davon a
dem Papier erkennen. Damit man aber zur Verm
dung des Argwohns auf diesem Papier eine Sch
zeigen könne, so zerreibe man etwas Zunder sehr z
mit schwachen Gummiwasser ab, daß es einer Ti
ähnlich werde, und schreibe damit zwischen die Zei
der verborgenen Schrift, die man etwas weit von
ander geschrieben haben muß. Wenn nun die and
Person die verborgene Schrift lesen will, so nimm
abgeredeter Maßen ein starkes abgekochtes Gallä
wasser, taucht ein reines Schwämmchen darein,

wischet damit die schwarze Schrift von dem Papier ab, wo zugleich die zuerst verborgen gewesene Schrift zum Vorschein kommt.

21.

Mit zwey Schillingen oder Rechenpfennigen ein sehr täuschendes Kunststück zu machen.

Dazu wird erfordert, daß man einen Schilling in das Ende eines Schnupftuches verborgen habe, welches am leichtesten geschieht, wenn man den Schilling in die Ecke des Tuchs wickelt, mit einer kleinen Nadel befestiget, damit er beym Schütteln nicht herausfalle. Ist dieß geschehen, so läßt man sich von Jemanden aus der Gesellschaft einen Schilling geben, den er allenfalls besonders zeichnen kann, und verspricht, ihn in das Schnupftuch zu wickeln, zwischen zwey Fingern der rechten Hand über den Tisch zu halten, daß, wenn man zu drey verschiedenen Malen damit auf den Tisch schlage, in eine Tasse (Schale) fallen zu lassen, die man unter dem Tisch hält. Dieß wird auf folgende Art ausgeführt: man hält mit der linken Hand, in welcher man den einen Schilling zugleich mit verborgen hält, eine Tasse unter dem Tisch, in der rechten Hand das Tuch, das man vorher den Anwesenden zeigt, und fühlen läßt, daß der Schilling sich noch darin befinde, und indem man das drittemal mit dem Tuche auf den Tisch schlägt, läßt man mit der linken Hand den Schilling in die Tasse fallen, und schüttelt mit dem Tuche, um zu zeigen, daß der Schilling nicht mehr in selbem sey.

22.

Geschriebene Worte im Dunkeln zu lesen.

Dieses Kunststück muß man nicht eher in Vorschlag bringen, bis man eine Pfeife Taback gestopft hat; dann erbiethet man sich, ein Wort oder Zahl, welches mit Kreide an einem bestimmten Orte, z. B. in die Mitte der Thüre geschrieben worden, im Dunkeln zu lesen. Man nimmt dann noch einen aus der Gesellschaft mit sich, wenn der Eine in die Pfeife bläst, und selbe gegen das geschriebene Wort hält, so wird der Andere das Geschriebene sehr deutlich lesen können, und Niemand von der Gesellschaft wird darauf verfallen, daß es mittelst der Pfeife geschehen sey.

23.

Feuer ohne Verletzung auf den Händen zu tragen.

Man rühre Eyerdotter, Gummi und ein wenig Kraftmehl (Stärke) untereinander, und mit diesem Brey schmiere man die Hände ein. Wenn sie trocken werden, so kann man glühende Kohlen eine gute Weile auf denselben tragen.

24.

Funken aus dem Mund zu speyen.

Man zerkaue im Finstern Zuckerkand, und zerknirsche ihn mit den Zähnen; diese elektrischen Funken lassen sich sogar mit Vergnügen hinabschlucken, und heilen den Husten.

25.

Die Gesichter der Gesellschaft scheuslich vorzustellen.

Man lasse Kochsalz und Safran in Branntwein zergehen. In diese Flüßigkeit tauche man Flachs, und zünde ihn an. So lange das getränkte Werg brennt, verwandelt sich die weiße Gesichtsfarbe in eine grüne Maske, und die Lippen werden Olivengrün.

26.

Eine Art von erhabenen Schnitzwerk auf einem frischen Ey anzubringen.

Dazu wählt man ein Ey von ziemlich dicker Schale, wäscht es im frischen Wasser rein, und trocknet es an Leinwand ab. Dann hält man in einem Löffel ein wenig Talg oder Fett über das Feuer. Ist solches geschmolzen, so bedienet man sich dessen statt der Tinte, und mit einer frisch geschnittenen Feder wird eine be, liebige Zeichnung auf das Ey gemacht. Wenn dieses geschehen ist, so hält man die zwey Enden des Eyes zwischen 2 Fingern, und legt es sanft in ein Glas starken Weinessig, darin man es 3 bis 4 Stunden liegen läßt. Während dieser Zeit zernagt die Säure des Essigs einen ziemlichen Theil der Eyerschale; weil sie aber nicht diese Wirkung an den Fettzügen verrichten kann, so behalten dieselbe ihre erste Dicke, und bilden das gewünschte erhabene Schnitzwerk.

27.

Einen Vogel zu erschießen, und ihn wieder lebendig zu machen.

Um diesen Versuch zu machen, bedienet man sich einer gewöhnlichen Pistole, welche man mit Pulver ladet, und wobey man bloß die Vorsicht gebraucht, statt des Bleyes eine halbe Ladung Quecksilber zu nehmen. Schießt man denn auf einen Vogel, so fällt er scheinbar todt zur Erde, und in wenig Minuten wird er wieder aufleben.

28.

Ein Stück Stahl wie Bley zu schmelzen.

Man bedecke ein Stück Stahl in einem Schmelztiegel mit einer Handvoll pulverisirten Spießglase. Sobald der Tiegel in einem Haufen glühender Kohlen zu glühen anfängt, so zerfließt der Stahl wie Bley, und man kann ihn in eine eiserne Form ausgießen. Oder man faßt ein Stück glühenden Stahl mit einer Zange, und hält ein Stück Schwefel daran. In dem Augenblicke der beyderseitigen Berührung fängt der Stahl an wie eine Flüßigkeit zu tröpfeln, und im Wasser Eisenschrot zu bilden.

29.

Das Elementenglas, oder viererley Flüßigkeiten in einem Glase zusammen zu setzen, die sich nicht miteinander vermischen lassen.

Man fülle von einem länglichen Gläschen den vierten Theil mit Quecksilber an. Auf dieses gießt man eben so viel von einer vollkommen gesättigten Weinsteinsalz-

Auflösung, dann eben so viel von Alkohol oder stärksten Weingeiste, und den Ueberrest füllet man mit Terpentinöhl an. Wenn man nun diese 4 Flüßigkeiten durcheinander schüttelt, so scheiden sich solche nachher von selbst wieder, indem sich keine dieser Substanzen miteinander vermischet. Oder: man nehme gewaschene Eisenfeile, Weinsteinöhl, weißes oder rothes Steinöhl und Weingeist, doch muß man mehr gemeinen Weingeist als Weinsteinöhl nehmen, weil das Phlegma des Weingeistes das Weinsteinöhl vermehret.

30.

Eine Schrift durch die Eyerschale durch zu zeichnen.

Man gieße scharfen Weinessig auf ein fein gemahltes Pulver von Alaun und Galläpfeln, um eine Art von brauner Tinte zu machen. Mit dieser schreibe oder zeichne man auf die Schale des Eyes. Wenn die Züge darin eingetrocknet sind, so legt man das Ey in scharfes Salzwasser oder starken Essig, 4 Tage lang. Dieses macht, daß die Züge verschwinden, weil der Essig die Erde der Eyerschale mit einer Menge von Schaum auflöset. Und nun auch die geheime Schrift zu lesen, lasse man das Ey kochen, und man wird mit Vergnügen sehen, wie sich die Schrift in das harte Eyweiß einfraß.

31.

Ein Zimmer in Flammen zu setzen.

Man löse kleine Stücke Kampfer kalt in guten Branntwein auf. Diesen läßt man bey verschlossenen Thüren und Fenstern in einem Gefässe auf Kohlen verrauchen. Tritt nun Jemand mit einem brennenden

Lichte in das Zimmer, so geräth die ganze Luft desselben auf einen Augenblick in Flamme.

32.

Einige Häufchen mit der Karte zu machen, um zu wissen, was für Blätter aufliegen.

Dabey muß man zuerst sich die oberste Karte des Spiels genau merken, und in Gedanken behalten; man macht dann einige Häufchen, und verspricht jede Karte des Haufens, die man abziehen werde, im Voraus zu bestimmen. Man hätte z. B. 4 Haufen gemacht, wovon man die oberste Karte des vierten Haufens wüßte, daß solche Coeur König wäre; ehe man die Karte vom ersten Haufen abzieht, sagt man: hier soll Coeur König seyn. Indem man sie besieht, aber keinen andern von der Gesellschaft sehen läßt, versichert man, daß solches richtig sey, und nimmt sie stillschweigend in die Hand. Diese Karte wäre nun z. B. Treff 4 gewesen, so bestimmt man, ehe man die vom zweyten Haufen abzieht, daß solches Treff 4 seyn soll; ist dieses nun z. B. Pique Dame gewesen, so verfährt man auf gleiche Weise beym dritten Haufen, und wenn man gesehen, daß dieses Coeur Bube ist, so bestimmt man beym Abziehen des vierten Haufens (welches die zuerst gesehene Karte war) den Coeur Buben. Nun zeigt man alle vier Blätter vor, daß solche wirklich die vier vorher bestimmten Karten sind, als Coeur König, Treff vier, Pique Dame, Coeur Bube, welches auffallend ist.

33.

Neun Kartenblätter auf den Tisch zu legen, und dann drey noch so zu legen, daß man in jeder Reihe vier zählen kann.

Man legt 9 Kartenblätter in 3 Reihen, in jeder Reihe 4. Dann gibt man einen von der Gesellschaft 3 Kartenblätter, und bittet, solche so zu legen, daß man überall von beyden Seiten, sowohl zur rechten als zur linken, als auch von unten hinauf und von oben herunter, vier zählen könne, welches man aber nicht so leicht zuwegen bringen wird. Die Sache besteht bloß darin: man legt ein Blatt auf das erste in der obern Reihe, das andere auf das mittelste Blatt in der mittlern, und das dritte auf das letzte Blatt in der untern Reihe, so können von allen Seiten vier gezählet werden.

34.

Drey Personen, von denen sich jede ein Kartenblatt gemerket hat, solches ungesehen zuzustellen.

Auf 9 Kartenblätter schreibet man eine besondere Zahl, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9. Diese Blätter legt man gemischt und ungesehen auf den Tisch in 3 Reihen, so, daß in jeder Reihe 3 Blätter zu liegen kommen. Nun nimmt man die drey obersten Blätter, läßt sie einer Person zur linken Hand sehen, sich eines davon wählen, im Gedächtniß behalten, und legt sie alle drey wieder nieder. Eben so verfährt man mit der andern Reihe der drey Blätter bey der Person, die in der Mitte sitzt, und mit der dritten Reihe bey der dritten Person zur rechten Hand. Hierauf nimmt man

die 9 Blätter nacheinander in dieser Ordnung:

1. 4. 7. 2. 5. 8. 3. 5. 9.

legt sie in die Hand, so, daß das neunte Blatt in der Hand oben zu liegen komme. Hierauf legt man sie nochmahls ordentlich auf folgende Weise nieder:

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. in drey Reihen, und wiederhole solches noch zweymal, so, daß die Blätter insgesammt dreymal aufgehoben und dreymal niedergelegt werden. Nach diesen ergreift man die obersten 3 Blätter, läßt solche von der Person zur linken Hand besehen, und fragt, ob das erwählte Blatt darunter sey? bejahet sie solches, so gibt man ihr das Blatt, so zur rechten Hand liegt: verneinet sie es aber, so fragt man die mittlere Person, ob ihr bemerktes Blatt darunter sey? und wenn dieß ist, so gibt man ihr das mittlere. Endlich fragt man die dritte Person zur rechten Hand, ob ihr gewähltes Blatt sich darunter befinde? und wenn sie Ja sagt, so gibt man ihr das Blatt, so man zur linken Hand hat.

35.

Eine Karte abheben und besehen zu lassen, selbe wieder auf das Spiel legen, und zu machen, daß es eine andere seyn soll.

Man kehret einige Kartenblätter von einem ganzen Spiele um, so, daß unten und oben die Karte bedeckt bleibe, läßt eine von oben abheben, besehen, und oben wieder darauf legen. Hierauf nimmt man das Spiel zwischen zwey Finger, bläst, und kehret hierbey unbemerkt die ganze Karte in Geschwindigkeit um, und frägt dann, was für eine Karte obenauf gelegen? Die Zuschauer werden denken, daß es dieselbe

Karte sey, die sie zuvor besehen, und werden beym Abheben das Gegentheil finden.

36.

Eine Karte ausziehen zu lassen, und dann zu machen, daß, wenn das ganze Spiel gegen die Decke in die Höhe geworfen wird, nur allein das besehene Blatt daran hängen bleibt, die andern aber alle herunter fallen.

Man leget die Karten nach der Ordnung, so daß die Bilder eben sowohl als die andern Karten gerade liegen, und läßt eine Karte ausziehen, drehet dann die ganze Karte schnell um, und läßt die ausgezogene wieder einstecken. Dann suchet man in der Karte, und wird finden, daß die ausgezogene Karte den andern contrair lieget. Dieses Blatt bringt man unter dem Tische obenauf, und bestreicht es mit etwas Vogelleim; dann wirft man das ganze Spiel an die Decke, das herausgezogene Blatt wird hängen bleiben, und die übrigen herunter fallen.

37.

Unter drey hingelegten Kartenblättern das mittelste aus der Mitte zu bringen, ohne es anzurühren.

Dieses ist mehr ein Scherzspiel als Kunststück zu nennen, indem man nichts weiter thut, als das eine Blatt von der Ecke zu nehmen, und es auf die andere Seite zu legen, so daß das Mittelste nun auf der Ecke liegt, ohne daß man solches angerühret hat.

38.

Einen kleinen feuerspeyenden Berg zu bilden.

Reine unverrostete Feilspäne menge man mit gestoßenen Schwefel in einem Topfe zusammen. Man feuchte alles mit Wasser zu einem Teige an, vergrabe das Gefäß etwa 3 Fuß tief in die Erde, und bedecke es mit einem Rasen; so erfolgt in Zeit von 24 Stunden eine so elastische Erhitzung, daß die darüber liegende Erde von der ausgespannten Luft in die Höhe gestoßen wird, und aus den Ritzen eine Feuerflamme herausfährt.

39.

Verwandlung der Milch in Blut.

Man schütte ein Paar Messerspitzen von Weinsteinsalz in das Milchgefäß, so färbt sich Milch sogleich roth, und bringt der Gesundheit nicht den geringsten Nachtheil.

40.

Ein Metall, so in heißen Wasser flüßig wird.

Wenn man 4 Theile Wißmuth mit Zinn und Bley, von jedem 2 Theile, zusammenschmilzt, so zerfließt dieses Gemenge in heißen Wasser, wie das Queckſilber.

41.

Auf Glas zu zeichnen oder zu schreiben.

Wenn man mit einem Griffel von spanischer Kreide oder cyprischen Vitriol auf eine Glasscheibe schreibt, und die Züge mit einem leinenen Lappen wieder wegwischt, so kommt die ausgelöschte Zeichnung so oft wieder, als man gegen das Glas haucht.

42.

Wasser und Bier in einem Glase unvermischt zu haben.

Man fülle ein Bierglas halb mit Bier an, und gieße durch ein reines Tuch so viel Wasser langsam zu, als man will. Das Bier bleibt, weil es schwerer ist, unten, und man kann vermittelst einer Röhre das Bier ohne dem Wasser aussaugen.

43.

Ein Ey in eine langhalsige Flasche zu bringen.

Wenn man ein Ey etliche Tage in scharfen Weinessig liegen läßt, bis derselbe die Eyerschale zu einem schäumigen Körper aufgelöset hat, so rollt man es der Länge nach, damit es sich durch den Hals des Glases durchpressen lasse, und gießt dann kaltes Wasser in das Glas, so wird es wieder hart und Eyförmig.

44.

Eine Karte ausziehen zu lassen, und nachdem sie besehen worden, wieder unter die andern zu verstecken; dann drey Karten zu zeigen, worunter die gemerkte Karte nicht zu finden, wenn aber solche noch einmal besehen worden, daß sie doch darunter seyn soll.

In dem ersten Kunststücke ist bereits die leichteste Art angegeben worden, um die von einer Person herausgezogene Karte zu errathen, nämlich: daß man sich die unterste Karte des Spiels merket, ein Blatt

herausziehen läßt, und die ganze Karte darauf setzt. Dieses ist der Grund zu vielen andern Kartenkünsten, und auch zu dem gegenwärtigen. Denn wenn man auf solche Art die Karte gefunden hat, so steckt man sie unter die andern, doch so, daß solche etwas vorn herausstehe. Doch muß man eine andere Karte vorn anstecken, die der ersten gleiche. Hierauf zeigt man die Karte, welche vor der ersten ist, und fragt: ob das die Karte sey, die man auszog? Wenn die Person Nein sagt, so läßt man die Karte sinken, und zieht in der Geschwindigkeit dessen Karte heraus, welche die andere von den zwey hervorragenden Karten ist, und legt sie auf dem Tisch nieder. Man vermischt dann das Spiel fein durcheinander, und läßt wieder eine sehen, mit der Frage: ob es diese nicht sey? Sagt man nochmals Nein, so legt man auch diese zu der vorigen auf den Tisch, und auf solche Art zeigt man noch eine andere, die man ebenfalls zu den andern auf den Tisch leget. Ohngeachtet nun von den niedergelegten Karten, nach des Zuschauers eigener Aussage, keine der seinigen gegenwärtig gewesen, so kann man darauf wetten, es sey unter diesen drey Karten die seinige mit befindlich.

45.

Drey Kartenblätter von gleicher Sorte, davon eine oben, die andere unten, die dritte aber mitten in den Haufen gesteckt worden, wieder zusammen zu bringen.

Man muß, bevor man die drey erwählten Karten von gleicher Sorte (z. B. 3 Könige, 3 Damen, 3 Buben) auf den Tisch leget, das vierte Blatt mit Geschwindigkeit oben auf den Haufen bringen. Dann

nimmt

nimmt man die andern drey Karten, und lege eine davon oben, die andere in die Mitte, und die dritte unten. Nun hebt man die Karte ab, legt die unterste oben, und so hat man schon die gleichen Karten beysammen. Man kann solche auch etwas wenig mischen, um dadurch noch mehr Verwunderung zu erregen.

46.

Ein Spiel Karten in Häuflein zu vertheilen, und zu machen, daß die untersten Blätter gemahlte oder schlechte seyn sollen, wie man es verlangt.

Dazu muß man eine besondere Karte zubereiten, so daß man die gemahlten oben, unten die schlechten, aber an beyden Seiten etwas beschneidet, damit eine kürzer als diese, diese aber schmäler als jene werden. Diese Karten kann man untereinander mischen, und so viel Häuflein davon machen, als einen beliebt. Verlangt man dann, daß die untersten lauter Bilderkarten seyn sollen, so muß man die Karten, wenn man Häuflein macht, nach der Breite, im Fall man aber lauter schlechte unten haben will, nach der Länge abheben.

47.

Einen eine Karte abheben und besehen zu lassen, wieder auf das Spiel zu legen, und zu machen, daß es eine andere seyn soll.

Man kehret drey oder mehrere Kartenblätter von einem ganzen Spiele um, so, daß unten und oben die Karte bedeckt bleibe. Dann nimmt man sie in die Hand und läßt eine von oben abheben, besehen, und

oben darauf legen. Hierauf läßt man Hand und Karte sinken, kehret die Karte geschwind um, und fragt: was für eine Karte obenauf lieget? Die Zuschauer werden nicht anders denken, als daß die Karte oben lieget, die sie gesehen und selbst darauf gelegt haben, werden aber beym Abheben das Gegentheil finden.

48.

Vier Karten von gleicher Sorte in Gegenwart der Zuschauer an verschiedene Orte zu verstecken, und ohne Vermischung der Karten, wieder zusammen zu bringen.

Man bringe im Anfange vier gleiche Karten unten am Spiele zusammen; hält aber eins von diesen Blättern über die andern nach der Hälfte, so wie man sie bey dem ordentlichen Spiel zu halten pflegt. Zwischen die unterste Karte stecket man heimlich zwey andere, und bedecket sie mit der untersten von gemeldeten vier gleichen. Dann zieht man eine von den untersten hervor, läßt sie sehen, leget sie obenauf und sagt: das ist eine von den vier gleichen Karten. Dann ziehet man eine von unten aus und saget: das ist die andere, und ohne dieselbe sehen zu lassen, stecket man sie mitten in das Spiel, und eben so verfährt man auch mit der dritten. Die Zuschauer werden unterdessen nicht anders glauben, als daß es zwey von den vieren im Spiele sind, und nur eine oben und die andere unten liege; da doch noch drey derselben unten beysammen liegen. Nun läßt man die Karte abheben, und setzet die untersten auf den abgehobenen Haufen, so kommen alle vier zusammen.

49.

Eine gesehene Karte in Gegenwart aller Zuschauer in eine andere zu verwandeln.

Dazu ist eine gemahlte Karte am besten, welche aber auf der andern Seite weiß seyn muß. Diese Seite muß man mit einem dünnen As bekleben, und wie ein rechtes As zurichten. Wenn man nun den Zuschauern das Bild gezeiget hat, so legt man die Karte in einen Hut hinein, und kehret solchen geschwind um, so daß es Niemand bemerket. Nun fragt man, was es für eine Karte gewesen? hebt den Hut auf, und die Zuschauer werden ihre Karte in eine andere verwandelt sehen.

50.

Sechs Häuflein mit Karten zu machen, und dann mit geschlossenen Augen eine gewisse Karte zu zeigen, auch zu wissen, was die gezeigte Karte gewesen.

Man nimmt das ganze Kartenspiel in die Hand, und macht, daß man in der Geschwindigkeit die oberste von allen besehe und behalte. Dann macht man 6 Häuflein, so groß man will; nimmt davon den untersten und größten Haufen, und legt von demselben so viel auf den andern, daß man noch eine behalte. Diese überreicht man den Umstehenden mit geschlossenen Augen, oder gehet an eine Seite, daß sie dieselbe sehen, und nach ihrem Belieben unter dem Haufen verstecken mögen: man werde sie wohl wieder finden. Ist dieß geschehen, so öffnet man die Augen, oder

kommt wieder hervor, und sucht die erst gesehene Karte, welche eben dieselbe ist, die die andern gesehen und verstecket haben.

51.

Einem eine Karte in die Hand zu geben, die er zuvor gesehen hat, und wenn er solche nach einiger Zeit wieder besiehet, daß es eine andere seyn wird.

Dieß zu bewerkstelligen muß man einem die unterste Karte des Spiels sehen, die nächstfolgende Karte aber ein wenig hinausschießen lassen. Nun läßt man die Hand ein wenig sinken, zieht mittlerweile die Karte heraus, die man ein wenig oben hinaus gebracht, gibt sie demjenigen, der sie besehen hat, in die Hände, um solche recht fest zu halten. Nach einiger Zeit sagt man, er soll seine Karte besehen und hervorbringen, wo er dann nichts anders glauben kann, als daß sich die Karte in seiner Hand verwandelt habe.

*　*
*

Die vorstehenden Kunststücke sind wohl ziemlich gemein, das heißt: sie sind leicht zu machen, aber auch eben so schwer zu errathen, wenn nicht besonders schnelle Handgriffe dabey angewendet werden; doch das war auch, wie in der Vorrede bemerkt worden, meine vornehmste Absicht. Indessen sollen hier auch einige magische und elektrische Kunststücke folgen, die freylich im Vergleich mit jenen Kartenkünsten nicht so leicht auszuführen sind, demohngeachtet aber auch wenige Kosten und keinen großen Apparat erfordern. Es fehlt nicht an Schriften dieser Art: unter dieser Menge empfehle ich besonders folgende, welche den Titel führt: Zaube-

reyen und Wunder nebst Geisterbeschwörung und ihrer Erscheinung. Herausgegeben von Enslin dem Jüngern. 4 Theile, Hamburg und Mainz bey G. Volmer. Hier findet man die wichtigsten magischen Kunststücke, welche so vieles Aufsehen erreget haben, überaus deutlich vorgetragen, und die ohne großes Maschinenwerk nachzuahmen sind. Allenfalls ein Hohlspiegel und eine Elektrisirmaschine, das ist alles, was sie verlangen. Einige derselben habe ich auch aus dieser Schrift genommen, und mich bemühet, den Vortrag so deutlich als möglich einzurichten. Verhältnißmäßig fordern die hier angegebenen Stücke einen weniger zusammen gesetzten Apparat, als manches kleine Tafelkunststückchen, das eine Menge ängstlicher Vorkehrungen erfordert, und man findet hier die Experimente so vereinfacht, als es nur möglich war.

52.

Ein Wachslicht oder Tabackspfeife am Monde oder einem Sterne anzuzünden, und zwar so, daß man ordentlich die Lichtfunken vom Monde oder Sterne herabfahren sieht.

Dieses Experiment ist um so auffallender, da man in gerader Richtung vom Mond oder Sterne den Lichtfunken herabfahren sieht. Eine dunkle Nacht, wo die Sterne am Himmel sichtbar sind, aber auf der Erde nicht sonderlich helle machen, kommt diesem Kunststück vorzüglich zu guten. Man nehme eine schon gebrannte Wachskerze, die um so leichter zündet, und bringe etwas wenig Schwefelleber oben an die Schnuppe. In der Tasche trage man eine kleine stark geladene elektrische Flasche, die man aber sorgfältig verwahren

muß, daß sie nicht auslade. Einen starken Drath mit dem Knopfe muß man ebenfalls bey der Hand haben. Nun hält man das Licht oder die Tabackspfeife schief gegen den Mond oder den Stern, woran man sein Licht oder Pfeife anzünden will. Unbemerkt steckt man den Drath mit dem Knopfe darauf, der in der Dunkelheit so leicht nicht wahrgenommen wird, und berührt den Knopf mit der elektrischen Flasche, der Funken wird in der Dunkelheit in gerader Richtung am Drathe herunterfahren, daß es dem andern scheint, als käme er vom Sterne in gerader Richtung herab. Bey diesem Stücke kömmt es vorzüglich auf Geschwindigkeit und Dunkelheit der Nacht an, die den Betrug begünstigt. Vorzüglich hüthe man sich, denjenigen, den man es zeiget, neben sich stehen zu lassen, sondern stelle ihn vor sich in einiger Entfernung, so wird es desto täuschender ausfallen.

53.

Eine ganze Gegend in Miniatur in einer Phiole vorzustellen.

Man nehme Scheidewasser, von Alaun, Salpeter und Vitriol bereitet. In diesem Wasser löse man Silber, Quecksilber, Gold und Kupfer auf. Nach diesem löse man noch besonders Salpeter in Scheidewasser auf, und zuletzt schütte man diese Auflösungen in eine Phiole zusammen, mische sie wohl untereinander, und lasse diese Mischung an der Sonne digeriren, bis sie zu wachsen anfängt. Bemerkt man nun den Wuchs und die Blüthe, so gießt man, indem sich das Wasser verringert hat, frisches und helles Wasser daran, und läßt es so stehen. Es werden Berge, Hügel, Thä-

ler, Felsen, Pflanzen, Blumen, Flüsse und dergleichen emporwachsen, die eine vollkommene Gegend darstellen.

54.

Einen Teich anzubrennen.

Wenn man einen stinkenden faulen Teich, dessen stehendes Wasser ganz mit grünem Moos und Meerlinsen überzogen ist, bey schwüler Jahrszeit Nachts mit Stangen bis auf den Schlamm umrühren und tüchtig durcheinander arbeiten läßt, daß das Wasser ganz schlammig und schwarz wird, und eine Menge große Blasen den Teich bedecken, so darf man nur diese Wasserblasen mit einer Fackel anzünden, und der Teich wird über und über brennen. Will man Schnee verbrennen, so daß er ordentliche Flammen gebe, so mische man eine ansehnliche Portion Kampfer darunter, oder streue ihn vielmehr auf einen Platz, wo der Schnee nicht zu hoch liegt. Da der Kampfer mit dem Schnee einerley Farbe hat, wird man keines vor dem andern erkennen. Man halte ein brennendes Licht daran, und sogleich wird eine Flamme entstehen, die zischend über das Schneegefilde hinläuft, und den Schnee verbrennt, daß dann der Platz davon leer ist.

55.

Zoroasters Fichtenbäumchen.

Man löse einen Theil reines Silber in drey Theilen Scheidewasser auf, lasse die Hälfte der Auflösung ausdünsten, und thue statt dessen destillirten und von Wassertheilen geleäuterten (rectificirten) Weinessig

zweymal so viel hinzu. Dieses Gemische lasse man etwa 1 Monat ruhig stehen; und nach dessen Verlauf wird man mitten in dem Glaskolben ein Bäumchen sehen, daß die Gestalt einer Fichte hat, zwar nicht mit der Farbe des Silbers, sondern weiß und durchsichtig wie Salz. Die Entstehung dieser Zweige ist nichts weiter, als die gewöhnliche Kristallisirung des Silbers, die durch Hinzuthuung des Essig-Salzes nur in Ansehung der Lage ein wenig verändert wird.

Beynahe das nämliche Experiment, wie das was oben bereits angeführt wurde, um den sogenannten Arbor dianae zu erhalten.

56.

Nachahmung des Donners.

Im Zimmer hänge man eine dünne Kupferplatte von ohngefähr 5 Ellen in der Breite und 6 in der Höhe an zwey Ringe, durch welche Leinen gezogen sind, an der Decke auf. Sie muß mitten im Saale schweben, damit sie gleich einer Glocke geschwungen werden kann. An ihr werden metallene Kugeln, die inwendig hohl seyn müssen, an einer Leine nacheinander an der Platte herabgerollt, und zwar an mehreren Enden zugleich, während die Platte beständig in einer mäßig schwankenden Bewegung erhalten wird.

Das Getöse, welches dieses Herabrollen verursachen wird, ist außerordentlich, und ahmet dem Donner aufs täuschendste nach, da er nicht nur das tiefe Rollen desselben hören, sondern auch das Erschüttern empfinden läßt.

57.

Nachahmung des Hagels und Regens.

Es wird ein Cilinder von Pappe in der Länge von 4 Ellen gemacht, und unten und oben verschlossen. In diesen Cilinder müssen eine Menge runder Scheiben eingeleimet werden. Von jedem wird ein Viertheilchen herausgeschnitten. Sie müssen so eingeleimet werden, daß immer die Oeffnung des einen auf einen Theil der andern Scheibe fällt, der nicht ausgeschnitten ist, kurz so, daß nie die Oeffnung der einen Scheibe auf die Oeffnung der andern paßt. Nun schüttet man Erbsen oben hinein. Das Geräusch, welches sie in dem verschlossenen Cilinder erregen, indem eine nach der andern durch die Oeffnungen und über die Flächen der Pappblättchen hinab rollt, ist dem des Regens täuschend ähnlich, und es dauert sehr lange, bis die Erbsen alle herabgerollt sind. Merkt man das, so darf nur der Cilinder umgekehrt werden. Nimmt man statt der Erbsen Schrott von der gröberen Art, so wird ihr Geräusch die Schloßen und den Hagel ganz nachahmen.

58.

Eine Karte kömmt aus dem Spiele heraus, ohne daß man sie berühret, und springt in die Luft.

Man läßt eine Karte ziehen, die dann unter die andern gemischt wird, legt das Spiel in eine Art viereckigen Löffels, den man auf die Mündung einer Bouteille setzt, die ihm zum Fußgestell dient, und in dem nämlichen Zeitpunkte, wenn es die Gesellschaft verlangt, springt die gewählte Karte in die Luft. Das Kunststück ist sehr täuschend, und dabey doch überaus

einfach. Zuerst muß man von einem Zuschauer eine forcirte Karte nehmen lassen. Hernach legt man das Spiel in den Löffel, so daß die gezogene Karte auf eine in Form eines Häckchens gebogene Stecknadel zu stehen kommt. Diese Stecknadel muß an einen Faden befestiget werden, der, da er unter den Karten des Spiels hinauf steigt, auf dem obern Theile des Löffels anliegt, und wieder durch den Tisch unter den Schauplatz des Künstlers hinab läuft. In dieser Lage muß, sobald ein Vertrauter des Künstlers den Faden anzieht, die Karte und das Häckchen sich erheben, weil der Faden über den stumpfen Rand des Löffels läuft. Wenn man die Karte mit Fertigkeit in den Löffel bringen will, daß der Zuschauer gar keine Vorbereitung gewahr wird, so muß man nicht jene hineinlegen, die man Anfangs der Gesellschaft vorgezeiget hat, sondern man muß im Gegentheil sie auf dem Tische lassen, damit man ein anderes Spiel nehmen könne, worin die gewählte Karte, der Faden und das Häckchen schon im Voraus bereit gehalten sind.

Gesellschaftsspiele.

59.
Das Alphabetspiel.

Der Erste in der Gesellschaft fängt z. B. so an: meine Freundinn gefällt mir, weil sie aufrichtig ist, sie ißt gerne Austern, wird bald nach Altona reisen, und einen Affen zur Begleitung mitnehmen. Nun frägt er seinen Nachbar: warum gefällt Ihnen Ihre Freundinn? und dieser muß in B antworten, etwa so: sie gefällt mir, weil sie billig ist, sie ißt gerne Borstorferäpfel, wird bald nach Bergen reisen, und einen Bär zur Begleitung nehmen. Auf solche Art wird durch das ganze Alphabet fortgefahren, und ist nichts weiter dabey zu bemerken, als daß das erste Wort immer eine Eigenschaft bezeichnen muß, das zweyte etwas, das man essen kann, das dritte einen Ort, und das vierte ein Thier. Wer sich auf Dinge nicht besinnen kann, die sich mit dem Buchstaben anfangen, so wie ihn die Reihe trifft, muß ein Pfand geben, eben so auch der, welcher etwas nennet, was mit einem andern Buchstaben geschrieben wird, so z. B. wenn einen die Reihe des Buchstabens B träfe, und man sagte, nach Pommern, so müßte man dennoch ein Pfand geben, weil das Wort nicht mit B, sondern mit P geschrieben wird.

60.

Ich verkaufe meinen Rock.

Der erste sagt z. B. ich verkaufe meinen Rock; alle sprechen es nach; einer nach dem andern. Dann: ich verkaufe die Maus, die meinen Rock zernagte; dieß wird ebenfalls nachgesprochen, und so damit fortgefahren, da dann allemal noch etwas dazu gesetzt wird, z. B. ich verkaufe die Katze, welche die Maus fraß, die den Rock zernagte ꝛc. Wer sich nun verspricht, wie dieß oft der Fall ist, z. B. ich verkaufe die Maus, welche die Katze fraß ꝛc., so muß er ein Pfand geben. Nun geht es immer weiter, z. B. ich verkaufe den Hund, welcher die Katze biß, welche die Maus fraß ꝛc. Ferner, ich verkaufe den Stock, welcher den Hund schlug, welcher die Katze biß ꝛc. Ferner, ich verkaufe das Feuer, welches den Stock verbrannte, welcher den Hund schlug ꝛc. Auf diese Art kommen viele Pfänder ein, indem wenige im Stande sind, alles richtig nachzusprechen.

61.

Das Marktspiel.

Einer fängt an und sagt: ich komme vom Markte. Der Nachbar rechter Hand fragt sodann: was kauften Sie da? und nun nennet der Erste eine Waare, es gilt gleich, welche, z. B. ein Halstuch, Knöpfe ꝛc., nur muß er das, was er nennt, mit den Fingern berühren, z. B. wenn er den Finger an die Nase hielte, könnte er sagen; ich kaufe Menschennasen. So geht die Frage und Antwort immer weiter, und der Scherz besteht darin, daß er dasjenige, was er nennet, auch

zugleich berühren, im Gegentheil aber ein Pfand geben muß, und es versteht sich von selbst, daß das Spiel nur in dem Falle unterhaltend ist, wenn wenige in der Gesellschaft sind, die in solchen geübet sind.

62.

Das Messerspiel

Man nimmt in die linke Hand ein Messer oder sonst etwas, drehet es einigemal herum, und sagt dabey: wer dieß nicht kann, und das nicht kann, der kann nicht viel; und bey diesen Worten nimmt er das Messer in die rechte Hand, und gibt es seinen Nachbar zur Rechten. Diejenigen, welche dieses Spiel noch nicht gespielt haben, werden glauben, die Kunst bestehe in der Art des Herumdrehens des Messers, geben aber nicht Acht, daß nach dem Herumdrehen in der linken Hand, man es in die rechte nehmen, und weiter geben müsse, und dadurch werden viele Pfänder einkommen.

63.

Das Advocatenspiel.

Die Gesellschaft setzt sich in einen Kreis, und eine Person, welche fragt, stellt sich in die Mitte.

Ein Jeder ist der Advocat seines Nachbars zur Linken, und hat wieder den Nachbar zur Rechten zum Advocaten.

Nun thut derjenige, der in der Mitte stehet, verschiedene Fragen an die eine oder die andere Person der Gesellschaft, die aber nur diejenige Person beantworten muß, welche der Person die gefragt wird, zur Rechten sitzt. Wenn einer nun antwortet, der nicht

hätte antworten sollen, so muß er ein Pfand geben, eben so auch der Nachbar zur Rechten, der den Advocaten vorstellt, und also nicht geantwortet hat.

64.

Das Errathen eines verwickelten Wortes.

Einer gehet einen Augenblick vor die Thüre, unterdessen sagt jeder von der Gesellschaft ein Wort, welches er ins Gedächtniß nehmen will. Kommt derjenige, der hinausgegangen ist, wieder herein, so thut er eine Frage an wem er will, und dieser muß in seiner Antwort das Wort hineinbringen, welches er ins Gedächtniß genommen hat. Erräth es dieser, so muß jener hinaus, und dieser nimmt seinen Platz dafür ein. Hat er nicht errathen, so muß er dem Nachbar eine Frage vorlegen, der dann auf gleiche Weise sein ins Gedächtniß genommenes Wort mit in die Antwort bringen muß. Zum Beyspiel will ich einige solche Fragen und Antworten hier beyfügen. Es hätte einer das Wort Verstand ins Gedächtniß genommen, und er würde gefragt: sind sie gestern in der Komödie gewesen? so könnte dieser etwa antworten: nein; denn man spielte eine Oper, und nach meinem Geschmack ist in der Oper wenig Verstand. Oder einer hätte das Wort Bär genommen, und würde gefragt: haben sie gut geschlafen? so könnte er antworten: ach nein; denn ich habe die ganze Nacht von Wölfen, Bären und Löwen geträumt. Man sieht aus diesen Beyspielen, daß es nicht immer leicht sey, auf jede Frage eine Antwort zu geben, in welcher das ins Gedächtniß genommene Wort mit enthalten ist; auch den Fragenden kann das Errathen oft schwer gemacht

werden, besonders wenn man geschickt ist, etwas lange Antworten mit vielen Hauptwörtern zu machen.

65.

Das Lob- oder Tadelspiel.

Man nimmt so viele Blätter Papier als Personen in der Gesellschaft sind, und über jedes wird der Name der Person geschrieben. Nun werden selbe zusammengerollt, und in einen Hut geworfen. Jeder der Gesellschaft nimmt ein Blatt, und schreibt einen kurzen Satz zum Lobe oder Tadel der Person darauf, deren Name über dem Blatte stehet, rollt das Papier wieder zusammen, wirft es in den Hut, und so wird damit fortgefahren, bis die ganze Seite zu Ende ist; hernach setzt sich einer von der Gesellschaft in den Winkel, und liest jedesmal den Namen der Person und dasjenige ab, was man zum Lobe und Tadel aufgezeichnet hat. Daß man sich hierbey in Acht nehmen und nicht körperliche Gebrechen kritisiren müsse, um keinen zu beleidigen, das verstehet sich von selbst; aber angenehm ist das Spiel, und in so fern auch lehrreich, weil man Gelegenheit hat, auf diese Art kleine Ungezogenheiten seiner Freunde zu rügen.

66.

Das Errathen der Gedanken.

Um dasjenige Ding, was einer sich in den Sinn genommen, mit 12 Fragen errathen zu können, muß man hinausgehen, und derjenige, der antworten will, muß die Sache, so er in Gedanken genommen, der übrigen Gesellschaft sagen, damit alle Unterhaltung dabey finden. Nun muß man seine Fragen so einzu-

theilen wissen, zuerst in generelle und dann in specielle, so daß man nach der zwölften Frage die Sache bestimmen kann. Zum Beyspiel will ich folgendes anführen: es hätte Jemand den Diamant in Gedanken genommen, der in dem Ringe befindlich wäre, den er an seinem Finger trüge, so würde ich auf diese Art fragen, und jener wahrscheinlich so antworten:

1) Aus welchem Reiche der Natur ist die Sache, welche Sie in Gedanken genommen?

Antw. Aus dem Mineralreiche.

2) Befindet sich die Sache hier im Zimmer?

Antw. Ja.

3) Macht es ein Kleidungsstück von einer Person aus, oder ist es unter die Mobilien zu rechnen?

Antw. Es macht ein Kleidungsstück aus.

4) Tragen es nur Mannspersonen, oder Frauenzimmer?

Antw. Beyde Geschlechter.

5) Wird es allein, oder im Zusammenhang mit etwas andern getragen, woran es vielleicht befestiget ist?

Antw. Ganz recht; die Sache ist durch etwas befestiget, damit es kann getragen werden.

6) Aus welchem Reiche der Natur ist die Sache, wodurch oder woran jenes befestiget ist?

Antw. Ebenfalls aus dem Mineralreiche.

7) Ist die Sache, wodurch es befestiget ist, vielleicht von gelber Farbe?

Antw. Ja.

8) Ist die Sache, die sie ins Gedächtniß genommen, vielleicht von weißer Farbe?

Antw. Ja.

So wird es wahrscheinlich der Diamant in Ihrem Ringe seyn? —

Man sieht hieraus, daß man es oft in weniger als 12 Fragen beantworten kann. Wer es nun errathen hat, ist frey, und der Andere muß hinaus, und nun ebenfalls fragen; hat er es nicht errathen, so muß er eines Andern in der Gesellschaft seine Gedanken zu errathen suchen, und so lange damit fortfahren, bis er es getroffen hat.

67.

Das Vergleich- und Unterschiedspiel.

Jeder Spielende vergleicht seinen Nachbar mit etwas, und sagt dann, worin die Aehnlichkeit und der Unterschied bestehe. Z. B. ich vergleiche meinen Nachbar mit einer Feuerzange, denn die Feuerzange bringt das Feuer in Flammen, und die Mademoiselle N. ebenfalls; der Unterschied aber ist, daß die Feuerzange glühend wird, die Mademoiselle aber kalt bleibt.

Oder: Ich vergleiche meinen Nachbar mit einem Fächer, denn Herr N. macht Wind wie dieser, und ist auch den Frauenzimmern so unentbehrlich wie dieser; der Unterschied aber ist, daß man meinen Nachbar nicht in die Tasche stecken kann.

Bey diesem Spiele aber kommt alles auf Witz und Laune der Gesellschaft an, wenn sie unterhaltend seyn soll.

68.

Der Vogelbauer.

Es wird hierbey so verfahren: ich nehme zuerst ein Blatt Papier, schreibe die Namen sämmtlicher

Personen auf, dann bitte ich jeden in der Gesellschaft, den Namen eines Vogels anzunehmen, und solchen heimlich zu sagen; diesen schreibe ich auf, und stecke das Verzeichniß in die Tasche. Nun mache ich meinen Vortrag ohngefähr so: Ich habe in meinem Vogelbauer Vögel verschiedener Art, als z. B. einen Papagey, eine Nachteule, einen Raben, eine Taube rc., und so nenne ich die Namen der Vögel, so mir heimlich gesagt worden, untereinander. Nun frage ich jeden der Reihe nach: welchem Vogel schenken Sie Ihr Herz? welchem vertrauen Sie Ihr Geheimniß an? und welchem möchten Sie wohl die Federn ausreissen? Jeder von der Gesellschaft muß z. B. antworten: ich schenke mein Herz der Taube; der Nachteule vertraue ich mein Geheimniß an, und dem Papagey reisse ich die Federn aus. Dieses schreibe ich auf ein besonderes Blatt, und fahre dann weiter fort. Bin ich die Reihe herum, so sage ich z. B.: Herr A haben Ihr Herz der Taube geschenkt, die Taube war Madame B; zeigen Sie also, daß Sie der Taube ihr Herz geschenkt haben, durch einen Kuß an. Herr C war die Nachteule, ihm müssen Sie also Ihr Geheimniß ins Ohr sagen, und Mamsell L war der Papagey: statt daß sie ihm die Federn ausreissen, lassen Sie Sich ein Pfand geben. Auf solche Art fährt man der Reihe nach fort. Derjenige aber, der einen Vogel nennet, welcher in der Gesellschaft nicht befindlich ist, muß auch ein Pfand geben.

69.

Der Missethäterstuhl.

Einer gehet aus dem Kreise der Gesellschaft, und sezet sich in eine entfernte Ecke des Zimmers. Ein An-

rer fragt nun einen jeden leise, was er wider jenen klagen habe, der auf dem Missethäterstuhle sitzt? enn dieses geschehen, spricht der Fragende zu dem f dem Missethäterstuhle Sitzenden ohngefähr so: ein Herr! es sind häufige Klagen gegen Sie einge- igt. Man klaget Sie an, daß Sie in alle Frauenzim- r verliebt sind: daß Sie alle neue Moden mitma- n: daß Sie gewöhnlich spät aufstehen: daß Sie ne Wein trinken ꝛc. Nun muß der Beklagte die Kla- benennen, welche er ableugnet, und zugleich die rson anzeigen, von welcher er glaubt, daß sie solche der ihn vorgebracht hat; so z. B.: ich bereue alle ine Fehler, nur diesen nicht, daß ich alle Moden mache, und halte Herrn G für meinen Ankläger. t er ihn nicht errathen, so muß er sitzen bleiben, das Spiel geht von neuem an; hat er aber seinen läger errathen, dann tritt er wieder in die Ge- haft ein, und jener muß sich auf den Missethäter- l setzen.

70.

Das Sprüchwörterspiel.

Die Gesellschaft theilt sich in zwey Theile; der ei- Theil geht ins Nebenzimmer, und kommt mitein- er überein, ein Sprüchwort in einer Pantomime ustellen, das der andere Theil errathen soll. Z. B. Sprüchwort: jung gewohnt, alt gethan, etwa auf ende Art: alle Darsteller, wenn sie in das Zim- kommen, gebärden sich wie Kinder, setzen sich auf Boden, spielen mit Karten, lachen, scherzen u. l. Wenn sie einige Minuten so zugebracht haben, müssen sie auf einmal die Miene alter Leute an-

nehmen, z. B. krumgebeugt gehen, sich ernsthaft u
den Tisch herum setzen, und die nämlichen Beschäf
gungen vornehmen, womit sie sich vorher als Kin
beschäftigten, z. B. Kartenspielen. Errathen die Zusch
er das pantomimische Sprüchwort, so ist an sie
Reihe, eines vorzustellen; errathen sie es aber nic
so müssen diese ihre Vorstellung aufs neue anfange

Weil aber nicht alle Sprüchwörter in Panto
men sich gut vorstellen lassen, man auch öfters ü
deren Wahl ziemlich verlegen ist, so will ich ein
der schicklichsten und zugleich bekanntesten hier beyfüg

Einem jeden Narren gefällt seine Kappe.
Jung gewohnt, alt gethan.
Wer lange wählt, wählt das Schlimmste.
Gebrennte Kinder fürchten das Feuer.
Viele Köche verderben die Brühe.
Viele Hunde sind der Haasen Tod.
An vielem Lachen erkennet man einen Narren.
Man sucht keinen hinter dem Strauche, wenn
nicht selbst dahinter gesteckt wäre.
Wer zuerst kommt, mahlt zuerst.
Der Horcher an der Wand hört seine eigene Sch
Gelegenheit macht Diebe.
Man muß das Eisen schmieden, wann es warm
Wer sich gut bettet, der schläft gut.
Er geht wie die Katze um den heißen Brey herum
Allzuviel ist ungesund.
Wer Pech angreift, besudelt sich.
Was lange währt, wird gut.
Wer lang hat, läßt lang hängen.
Ein voller Bauch studiert nicht gern.

Undank ist der Welt Lohn.
'eder hat sein Steckenpferd.
Eine Hand wäscht die andere.
'eder weiß am besten, wo ihn der Schuh drückt.
Was Hänschen nicht lernt, lernt Hans nimmermehr.
n der Noth erkennt man einen Freund.
Wer gut schmiert, der fährt gut.
ange geborgt, ist nicht geschenkt.
Wer den Pabst zum Freunde hat, kann leicht Cardinal werden.
Weiberlist geht über alle List.
lter hilft vor Thorheit nicht.
ie Katze läßt das Mausen nicht.
us Kindern werden Leute.
esser Neider als Mitleider.
orgen macht Sorgen.
as Kleid macht nicht den Mann.
r Apfel fällt nicht weit vom Stamm.
er Sparer will einen Zehrer haben.
n gutes Wort findet eine gute Statt.
ne Krähe hackt der andern die Augen nicht aus.
ist nicht alles Gold was glänzt.
eich und gleich gesellt sich gern.
der fege vor seiner Thür.
unde die viel bellen, beissen nicht.
it Schaden wird man klug.
ele Hände machen bald ein Ende.
as einem nicht brennt, soll man nicht löschen.
enn es am besten schmeckt, soll man aufhören.
er den andern vermag, steckt ihn in den Sack.
er unter Wölfen ist, muß mitheulen.

Wer die Augen nicht aufthut, muß den Beu aufthun.
Wer gerne tanzt, dem ist leicht gepfiffen.
Wurst wieder Wurst.
Zu geschehenen Dingen muß man das Beste reden.
Viel Köpfe viel Sinne.
Wie der Wirth, so beschert Gott die Gäste.
Wo Tauben sind, fliegen Tauben zu.
Wie gewonnen, so zerronnen.
Wer zuletzt lacht, lacht am besten.
Wie die Alten singen, so zwitschern die Jungen.
Wer Schaden hat, darf für Spott nicht sorgen.
Wie es im Wald schallt, schallt es wieder heraus.
Verstand kommt nicht vor den Jahren.
Noth kennt kein Geboth.
Neue Besen kehren gut.
Kinder und Narren reden die Wahrheit.

71.

Das Nasenspiel

Die Gesellschaft stellt sich in der Reihe, einer ter den andern. Dem Ersten werden von dem Zw ten mit beyden Händen die Augen zugehalten. tritt einer aus der Reihe, zupft den Ersten der Nase, und stellt sich wieder auf seinen Platz. Erste muß es nun errathen, und geht zu demjeni den er in Verdacht hat, nimmt ihn bey der N führt ihn an seinen Platz. Hat er falsch gerathen muß er sich es gefallen lassen, daß er wieder be Nase an seinen ersten Platz geführt wird, und Spiel geht von neuem an; hat er aber die rechte

son getroffen, so ist er frey, und jene Person muß sich nun auch von dem Zweyten die Augen zuhalten lassen.

72.
Das Handschuhspiel.

Man nimmt einen Handschuh, wirft ihn Jemanden aus der Gesellschaft auf den Schoos, und ruft dabey aus: entweder Luft, oder Wasser, oder Erde? Sagt man Luft, so muß dienige Person, welche den Handschuh empfängt, geschwind ein Thier nennen, das in der Luft ist; sagt man Erde, so muß sie eines nennen, daß sich auf der Erde aufhält, und so auch, wenn man Wasser sagt, eins, das im Wasser befindlich ist. Sobald sie geantwortet hat, wirft sie den Handschuh auf den Schoos einer andern Person, und ruft dabey aus: Luft, oder Wasser, oder Erde? worauf denn diese Person auch ein Thier nennet, das sich in demselben Elemente aufhält, welches jener im Werfen ausgesprochen hat, und so geht es weiter. Wer sich nicht gleich auf ein Thier besinnt, oder eines nennt, das sich nicht in diesem Elemente befindet, welches der Andere ausspricht, muß ein Pfand geben.

73.
Die heimlichen Fragen.

Eine Person aus der Gesellschaft fängt an, und frägt heimlich seinen Nachbar zur linken Hand: zu was dieses oder jenes ihm dient? Nachdem er diese Frage auch heimlich beantwortet hat, fragt dieser wieder weiter seinen Nachbar zur linken Hand; dieser antwortet auch, und so gehts in der Reihe z. B. so herum:

A. zu B. leise: Wozu dient meines Mannes Perücke?

B. leise: Seinen Kopf zu zieren. (Zu C.) Wozu dient der Blasebalg?

C. leise: Das Feuer anzufachen. (Zu D.) Wozu dient der Fächer?

D. leise: Dem Frauenzimmer bey lästiger Hitze eine angenehme Kühle zu verschaffen. (Zu E.) Wozu dient ein Mantel?

E. leise: Für Regen und Kälte. (Zu E.) Wozu dient ein Wetterhahn auf den Dächern?

F. leise: Zu zeigen, wo der Wind herkommt. (Zu G.) Wozu dienen die drey Federn auf Ihrem Kopfputz?

G. leise: Die Mode mitzumachen.

Nun fängt der Erstere an laut zu sagen, um was ihn sein Nachbar rechter Hand gefragt, und einer zur linken geantwortet hat; und so geht es in der Reihe z. B so herum:

G. sagt nunmehr laut: F. fragte mich, wozu die zwey Federn auf meinem Kopfputze dienen? und B. antwortet: um seinen eigenen Kopf damit zu zieren.

B. laut: G. fragte mich, wozu ihres Mannes Perücke diene? und C. meinte, zu nichts besser, als das Feuer anzufachen.

C. laut: Mamsell B. fragte mich, zu was wohl ein Blasebalg dienen möchte? und D., der vermuthlich noch keinen gesehen hat, glaubt, er dient dem Frauenzimmer bey lästiger Hitze eine angenehme Kühle zu verschaffen.

D. laut; E. fragte mich, wozu ein Fächer diene? und E. antwortet, um Jemand vor Regen und Kälte zu bewahren.

E. laut: D. fragte, wozu ein Mantel diene? und F. versichert, er diene, um zu zeigen, wo der Wind herkomme.

F. laut: E. fragte, wozu die Wetterhähne auf den Dächern dienen? und G. meinte, sie stünden bloß um der Mode willen da.

74.
Die Toilette.

Jedes Mitglied der Gesellschaft nimmt den Namen eines Stücks der Toilette an. Z. B.

Spiegel,	Pomade,
Pudermantel:	Haarnadeln,
Schminke,	Kamm,
Puderbüchse,	Riechfläschchen.

Wenn die Gesellschaft in einem Kreise sitzt, stellt sich eine Person in die Mitte, und spricht: Madam verlangt ihren Spiegel. Hierauf muß derjenige, welcher den Namen des Spiegels übernommen hat, aufstehen, des stehenden Stelle einnehmen, und so wie jener (welcher sich nun auf den leeren Stuhl setzt) weiter sprechen, Madame verlangt ihren Kamm. Dann steht der Kamm auf, und so fährt man fort. Wer es versieht, und nicht gleich aufsteht, wenn man den Namen nennt, muß ein Pfand geben. Sagt der Stehende: Madam verlangt ihre ganze Toilette, so müssen Alle aufstehen, und der, welcher übrig bleibt, und keinen leeren Stuhl mehr findet, gibt auch ein

Pfand, und nennt nachher ein Geräthe der Toilette, wie die Vorigen.

75.

Der Kapuziner.

Jeder nimmt den Namen einer der folgenden Kleidungsstücke der Kapuziner an:

Mantel,	Bart,
Kutte,	Brevier,
Kapuze,	Rosenkranz,
Sohlen,	Gürtel,
Bettelsack,	Kapuziner.

Die Gesellschaft setzt sich oben in einen Kreis; Einer davon stellt sich in die Mitte, und erzählt eine Kapuzinergeschichte. Sobald dieser einen von erst gedachten Namen ausspricht, muß derjenige, welcher ihn übernommen hat, denselben zweymal aussprechen; spricht Ersterer ihn aber zweymal nacheinander aus, so darf Letzterer ihn nur einmal nachsprechen. Wer dagegen handelt, gibt ein Pfand. Folgende Geschichte kann als Erzählung zum Beyspiele dienen: „Sie „wissen, meine Damen, daß die Kapuziner, Kapuziner kein Geld bey sich tragen dürfen. Was ih„nen der Bettelsack einträgt, muß hinlänglich seyn, „sie zu ernähren. Ein Reisender, ließ ich mir erzählen, „kam eines Tages an einen kleinen Fluß; er konnte „in der ganzen Gegend keine Brücke entdecken, und „war sehr in Verlegenheit, wie er über das Wasser „kommen sollte, denn er reiste zu Fuß. Als er so da „stand, und nachdachte, wie er es machen würde, „wurde er auf einmal in der Ferne eine Kapuze ge-

„wahr. O, das ist gewiß ein Kapuziner! rief er „aus; denn so wie keine Geige ohne Fiedelbogen zu finden „ist, wird man auch keinen Kapuziner ohne Ka„puze Kapuze sehen. Guten Tag, Euer Ehrwür„den! sagte der Reisende, als dieser näher kam; Sie „werden eben so verlegen seyn, über den Fluß zu „kommen, wie ich. Er scheint mir nicht sehr tief zu „seyn, antwortete der Kapuziner; ich will mit mei„nen Gürtel Gürtel die Kutte hinaufbinden, „und mitten durchwaden. Wenn Euer Ehrwürden es „erlaubten, versetzte der Reisende, welcher nicht gern „naß werden wollte, so würde ich mich auf Ihren „Kopf setzen, und an den Mantel anklammern. Ich „müßte Strümpfe und Schuhe ausziehen; aber Sie „haben ja diese Mühe nicht; auch sichern Sie Ihre „Sohlen für den Steinen, welche im Wasser sind. „Der Kapuziner, welcher wohl einsah, daß der „Reisende sehr delikat sey, und ihn für seine Gutherzigkeit nachher auslachen würde, nahm sich nun vor „sich zu rächen, erlaubte ihm aber auf seinen Rücken „zu sitzen. Jetzt saß der Reisende rückwärts auf den „Rücken Sr. Ehrwürden, welcher seine Kapuze über „den Kopf gezogen, sein Brevier in die Kapuze „gesteckt, und seine Kutte Kutte hoch aufgehoben „hat. Der Fluß war ohngefähr einen Fuß tief, aber „sehr breit. Als sie mitsamen in die Mitte kamen, „wendete auf einmal der Kapuziner den Kopf um, „und fragte seinen Reiter: ob er auch Geld bey sich „hätte? O ja! erwiederte dieser; Sie fürchten viel„leicht, daß ich Sie für Ihre Mühe nicht belohnen „werde? Nein mein Freund! erwiederte der Kapu„ziner Kapuziner, ich bin von Ihrer Freyge-

„bigkeit außer Zweifel! aber der heil. Franziscus hat „uns strenge verbothen, Geld zu tragen. Indem er „dieses sagte, schüttelte er sich, und ließ den Reisen„den ins Wasser fallen. Doch wissen Sie, meine „Damen! wie es die Kapuziner machen, wenn „sie Geld bey sich haben wollen, und doch keins tra„gen dürfen? Sie machen in ihre Sohlen Soh„len einen doppelten Boden, und legen dann das „Geld hinein. Auf diese Art tragen sie kein Geld, „sondern das Geld trägt sie."

Wenn der Erzähler seine Rolle gut spielt, die bemerkte Zerstreuung des einen oder des andern Mitspielenden zu benutzen weiß, kann er machen, daß viele Pfänder eingehen, und das Spiel sehr unterhaltend wird.

76.

Ich liebe die Ehe nicht.

Dieses Spiel ist sehr angenehm, besonders wenn die Gesellschaft stark ist, und zwey oder drey Personen darunter sind, denen es schon bekannt ist; die Uebrigen werden fast jedesmal ein Pfand geben müssen, wenn es oft zufälliger Weise errathen wird. Zur Probe folgendes:

A. Sagen Sie mir Mamsell B., da Sie zu meiner rechten Hand sitzen, mit was könnte ich mir wohl die Zeit vertreiben? denn ich liebe die Ehe nicht.

B. Mit Singen und Springen.

C. Ich liebe weder das Singen noch das Springen; Sie müssen mir deßwegen ein Pfand geben. Nun

sagen Sie, eben so wie ich, zu Ihrem Nachbar: ich liebe die Ehe nicht &c.

B. Ich liebe die Ehe nicht; mit was könnte ich mir wohl die Zeit vertreiben?

C. Ich dächte mit Musik und Tanz.

A. Ganz richtig, Sie geben kein Pfand.

C. Ich liebe die Ehe nicht; womit könnte ich mir wohl die Zeit vertreiben?

D. Mit der Jagd.

A. Sie geben auch kein Pfand.

D. Ich liebe die Ehe nicht; womit könnte ich mir wohl die Zeit vertreiben?

E. Ich dächte mit Mahlerey und Lectüre.

A. Ein Pfand her! ein Pfand her!

Die ganze Gesellschaft: Dieses Spiel gefällt uns nicht; denn wir wissen nun nicht, warum wir Pfänder geben müssen?

A. Sobald ich Ihnen diesen Punkt erkläre, so höret es auf ein Spiel zu seyn; aber ich will ihre Neugierde befriedigen. Es würde z. B. gefragt: Ich will die E nicht; womit kann ich mir also die Zeit vertreiben? und geantwortet: mit Musik, Tanz und Jagd. In diesen drey Worten ist der Buchstabe E nicht befindlich: deßwegen dürfte man kein Pfand geben; In Singen, Springen und Mahlerey aber sind viele E. Wer dieses Spiel nicht kennt, wird fast immer ein Pfand geben müssen.

77.

Das Buchstabenspiel.

Man bestimmt z. B. einen Buchstaben, den man in der Antwort auf eine gegebene Frage vermeiden soll, z. B. auf folgende Art: Man wäre miteinander einig geworden, ohne A die Antwort zu geben, und ich würde gefragt: Sind Sie den Affen gut? so könnte meine Antwort so klingen:

Dieses Thier von welchem Sie so eben gesprochen, liebe ich vorzüglich, weil es immer lustig zu seyn scheint.

Oder ich werde gefragt: Werden wir bald aufhören zu spielen? so könnte meine Antwort ohne A so lauten: Es ist schon neun Uhr; ich denke, es ist Zeit zu gehen.

Zur Abwechselung kann man auch über andere Buchstaben einig werden, z. B. ohne O zu antworten.

Kennen Sie den kleinen Kupido?

Antwort: Es ist ein sehr eigensinniges, aber liebenswürdiges Kind, wie man sagt.

Deßgleichen ohne U zu antworten auf die Frage: Wollen wir nach Tische die Pfänder lösen?

Antw. O ja! wenn es Ihnen gefällig ist, mir soll es lieb seyn.

78.

Der Spiritus Familiaris.

Dieses Spiel beruhet auf Verabredung mit einer Person, z. B. auf diese Art: Wenn die Gesellschaft untereinander spricht, so sage ich willkührlich zu dem, mit welchem ich mich verabredet: Spiritus, gehe hin-

aus! Dieser gibt Acht, welche Person so eben gesprochen hat, wie ich ihn hinausgehen ließ, und bey seinem Hereingehen nennt er eben diese Person. Zur Probe mag folgendes dienen:

Ich. Glauben Sie wohl, meine Damen und Herren, daß Herr B. alle meine Gedanken errathen kann? Sie sollen es gleich sehen.

C. Darauf bin ich sehr neugierig.

Ich. Nun so gehe hinaus, Spiritus!

Wenn dieser hinaus ist, so sage ich: Geben Sie wohl Acht, wenn Herr B hereinkommt, soll er die Mamsell C. nennen, ob ich gleich nicht laut gesprochen, so daß er es nicht hören konnte. Nun rufe ich: Spiritus komm herein! Kommt dieser nun, so nennt er Mamsell C, weil diese zuletzt gesprochen hat, wie ich Herrn B. hinausgehen ließ. Die Gesellschaft wird glauben, daß man ein Zeichen gegeben habe, daher man entweder das Gesicht verbergen, oder sich hinter einen Vorhang verstecken kann. Man muß es öfter wiederholen, und andere Personen nennen, damit das Spiel noch auffallender werde.

79.

Das Errathen einer angerührten Sache.

Durch Verabredung mit einem Andern kann man verschiedene unterhaltende Kunststücke dieser Art machen, als z. B.: Man setzt drey verschiedene Sachen auf den Tisch, etwa den Leuchter oben an, das Glas in die Mitte, und unten die Lichtschere. Nun geht einer, mit dem man sich verabredet hat, hinaus, indessen ein anderer aus der Gesellschaft eins von diesen drey Stücken anrühret. Wenn das oberste angerühret

worden, reibt man sich die Stirne, wischt sich den Mund, oder sonst etwas diesem ähnliches, wenn jener hereinkommt; daraus weiß er also, daß der Leuchter ist angerühret worden. Wenn das, was in der Mitte stehet, angerührt worden, fährt man mit der Hand, in den Busen, oder greift die Weste an; und bey Anrührung der Lichtschere greift man ans Knie, oder überhaupt an den untern Theil des Körpers. Wenn man Taback raucht, ist diese Abrede noch weniger zu bemerken. Man bestimmt nämlich, die Pfeife, entweder oben, in der Mitte, oder auch unten am Kopfe anzufassen, je nachdem einer aus der Gesellschaft eins von den 3 verabgeredeten Stücken angerühret hat, während ein anderer hinausging, und beym Zurückkommen mit einem Blicke wissen kann, welches Stück angerühret wurde.

80.

Das Kegelspiel mit verbundenen Augen.

Man stellt die 9 Kegel in gerader Linie nebeneinander, verbindet einen Spieler die Augen, stellt ihn in einer gewissen Entfernung gerade davor, und drehet ihn einigemal auf der Stelle herum. Nach dieser Ceremonie muß er eine Kugel unter die Kegel werfen. Man kann sich vorstellen, daß, wenn er sich nur ein wenig auf die Seite wendet, er die Kegel bey weitem nicht berühret.

Noch mehr wird es die Zuschauer belustigen, wenn man z. B. einen Topf hinstellt, Jemand die Augen zubindet, einen Stock in die Hand gibt, und sagt, daß er den Topf entzwey schlagen soll; welchen er aber

nicht

nicht treffen, sondern im Gehen eine ganz andere Richtung nehmen wird.

81.

Blinde Kuh sitzend.

Die Gesellschaft sitzt in einem Kreise beysammen, und derjenige, welcher die blinde Kuh vorstellt, stehet mit verbundenen Augen in der Mitte, setzt sich hernach auf den Schoos einer Person, und muß diese errathen, doch darf er sie nicht mit den Händen berühren. Räthet er richtig, dann muß diejenige Person, welche er errieth, sich die Augen verbinden lassen, und die Stelle der blinden Kuh einnehmen; worauf dann Jedermann die Plätze wechselt. Erräth er es nicht, so muß er sich einen Augenblick entfernen, bis die Gesellschaft wieder die Plätze gewechselt hat, und dann von neuem sich setzet.

82.

Blinde Kuh im Reihen (Tanzen).

Die Gesellschaft tanzt um die blinde Kuh herum, welche in der Mitte stehet. Sobald die blinde Kuh sagt: Stehet! müssen alle aufhören zu tanzen und stehen bleiben. Dann berühret die blinde Kuh eine Person mit einem Stäbchen, und gibt dreyerley Stimmen an, welche jene sogleich wiederholen muß. Kann sie ihre Stimme nicht gut verstellen, so wird sie errathen, und muß sich statt der blinden Kuh die Augen verbinden lassen.

83.

Hinten weg, und vorne daran.

Man stellet sich in einen doppelten Kreis, das heißt, hinter jede Person, welche im Kreise ist, stehet noch eine andere, ausgenommen an einem einzigen Ort, wo noch ein Dritter dazu kommt, und folglich drey hintereinander stehen. Ein Spieler nun, der überzählig ist, lauft diesem Dritten nach und sucht ihn zu erhaschen; dieser aber, um nicht erhascht zu werden, stellt sich innerhalb des Kreises vor seine zwey Nachbarn linker Hand, so daß jener, welcher zuvor der Zweyte war, dadurch, daß einer sich vor seinen Vordermann stellt, nun der Dritte wird. Dieser Dritte, welcher so wie der erstere Dritte jetzt fürchten muß erhascht zu werden, stellt sich gleichfalls vor seine Nachbarn linker Hand; denn wenn er ertappt würde, müßte er den ablösen, welcher herumlauft, um zu haschen.

84.

Die warme Hand.

Eine Person legt das Gesicht in den Schoos einer andern, und die rechte Hand auf den Rücken. Alle Uebrigen stehen um diese Person herum, und eine unter ihnen berührt ihre Hand mit dem Finger. Hierauf muß diese jene Person errathen, von welcher sie ist berührt worden. Erräth sie dieselbe, so wird sie von dieser wieder abgelöset.

85.

Das Federspiel.

Die Gesellschaft setzt sich um einen Tisch, legt eine Feder darauf, und bläst dieselbe in die Luft. Der-

jenige nun, an welchem sie hängen bleibt, muß ein Pfand geben.

86.

Kneipen ohne Lachen.

Dieses Spiel dienet eigentlich bloß dazu, um sich auf Unkosten eines Andern lustig zu machen. Jeder Spieler kneipt seinen Nachbar, jedoch nicht unsanft, zuerst ins Kinn, dann wenn die Reihe herum, in die Backen, und zuletzt in die Nase. Hierbey sagt man, daß alle jene, welche lachen, ein Pfand geben müssen. Der Nachbar desjenigen, welchen man kneipen will, macht seine Finger mit verbrannten Kork schwarz, und benutzt diese Gelegenheit um ihm schwarze Flecken ins Gesicht zu mahlen.

87.

Das Pfeifchen.

Man hat ein Pfeifchen, welches man von Hand zu Hand gehen läßt, und auf welchem man von Zeit zu Zeit pfeift, doch so, daß jener, der es suchen muß, es nicht gewahr werden kann. Findet dieser das Pfeifchen, so muß derjenige, bey dem man es fand, solches nachher suchen. Wenn man nun diesem dasselbe hinten anbindet, und in dem Augenblicke, da er sichs nicht versieht, darauf pfeift, wird er lange suchen müssen, bis er es erräth.

88.

Das Messer.

Wenn eine Gesellschaft am Tische bey der Mahlzeit sitzt, klopft einer mit dem Messer an ein Glas. Auf

dieses Zeichen darf sich Niemand mehr bewegen; Alle müssen die Stellung, in welcher sie in dem Augenblicke sind, da dieser klopft, so lange beybehalten, bis wieder aufs neue geklopft wird. Wenn einer z. B. den Löffel am Munde hat, darf er die Speise nicht mehr genießen, und muß in dieser Stellung bleiben. Wenn einer etwas spricht, so muß er das Gesagte so lange wiederholen, bis ihm durch das zweyte Zeichen zu schweigen erlaubt wird. Die possirlichen Worte sowohl, als die sonderbaren Stellungen, geben der Gesellschaft Anlaß zum Lachen.

89. Kämmerchen vermiethen.

Man setzt sich etwas entfernt voneinander; einer aber hat keinen Stuhl, und fragt einen andern: haben Sie ein Kämmerchen zu vermiethen? worauf dieser antwortet: bey meinem Nachbar. Indem er so fragt, müssen die andern beständig mit ihren Plätzen wechseln; und der, welcher keinen Stuhl hat, muß geschwind einen dadurch ledig gewordenen Sitz zu bekommen suchen. Wer nun dadurch seinen Sitz verliert, muß statt ersterem herumgehen und fragen.

90. Das militärische Exercitium.

Man stellt in einer Gesellschaft die Mannspersonen nach ihrer Größe in eine Reihe; jeder nimmt statt der Flinte einen Stock, und einer führt das Kommando. Beym letzten Kommando: Schlagt an! fällt die ganze Reihe auf das rechte Knie nieder, und wenn der Kommandant sagt: gebt Feuer! gibt er dem

Ersten einen Stoß, und das ganze Glied, das die Hände hoch hält, als ob es Feuer geben wollte, purzelt übereinander weg. Wenn einer dabey ist, der davon nichts weiß, gibt Anlaß zu vielen Spaß.

91.

Das Nadelsuchen.

Einer von der Gesellschaft geht aus dem Zimmer, und die Zurückgebliebenen stecken eine Nadel an einen Ort. Wenn der Hinausgegangene wieder hereinkommt, muß ein Anderer durch schwächeres oder stärkeres Spielen auf einer Violine oder auf dem Clavier den Suchenden anzeigen, ob er nahe oder fern von dem Orte ist, wo die Nadel steckt, und ganz zu spielen aufhören, wenn er sich zu weit davon entfernt. Hat er die versteckte Nadel gefunden, dann geht ein Anderer hinaus, und man versteckt die Nadel an einem andern Ort.

92.

Der Redner.

Einer setzt sich auf den Stuhl, und nimmt einen Andern auf seinen Schoos. Der erstere zieht einen Schlafrock so an, daß dessen Rücken vor dem auf seinen Schoos Sitzenden herunter hängt, worunter derselbe seine Hände verbirgt. Der unterhalb sitzt, wird mit einem Tuche bedeckt, damit man nichts von ihm sieht, und muß in seinen Taschen verschiedene Sachen in Bereitschaft haben, als Bürste, Karte, Dose ꝛc. welche er mit leichter Mühe hervorbringen kann. Der oberhalb Sitzende kann ein Buch vor sich haben, und fängt an eine Rede aus dem Stegreife zu halten, wozu der zu unterst Sitzende die Gestus so possirlich als

möglich machen muß, und bald dieses bald jenes aus seiner Tasche hervorbringt, und dem Sprecher bald das Buch umwendet, oder bey der Nase zieht, oder übers Gesicht fährt 2c. Wenn der Sprecher ein gutes Mundwerk hat, und der Andere possirliche Gestus dazu machen kann, dann ist es für die Zuschauer sehr unterhaltend.

93.
Der Secretär.

So viel Personen sich mit diesem Spiele beschäftigen wollen, so viel Zettel schneidet man, und schreibt über jeden derselben den Namen einer Person darauf. Dann wickelt man jeden Zettel zusammen, legt sie alle in einen Hut, läßt jede Person eine davon heraus ziehen, und schreibt etwas Artiges, Galantes oder Spöttisches auf denjenigen, dessen Namen er über den Zettel geschrieben findet. Man wickelt hernach dieselben wieder zu, und läßt von neuem ziehen. Wenn aber die Gesellschaft nicht stark ist, können die Zettel so oft von neuem herumgegeben werden, als Personen mitschreiben. Sind nun die Zettel so oft beschrieben worden, als man sich verabredet hat, so nimmt sie einer aus der Gesellschaft zu sich, der am besten verschiedene Handschriften lesen kann, lieset einen Zettel nach dem andern ab, durch das die Gesellschaft viele Unterhaltung finden wird.

94.
Anweisung, um Pfänder einzulösen.

Wenn das Spiel geendiget ist, verdeckt derjenige, welcher die Pfänder gesammelt hat, dieselben mit ei-

nem Tuch: und indem er eins davon in die Hand nimmt, fragt er: Was soll das Pfand thun, das ich in meiner Hand habe? Was der Befragte darauf antwortet, das muß die Person, welcher das Pfand gehört, thun. Folgende Pfänder-Auslösungen sind die gewöhlichsten.

a. Den Bienenkorb machen.

Wenn das Pfand einer Dame gehört, so setzt sie sich hin, und alle Herren kommen, und tragen Honig in den Korb, und geben ihr einen Kuß. Gehört das Pfand aber einem Herrn, so macht er eine Dame zum Bienenkorb, die andern Damen stellen Blumen vor, aus welchen er durch einen Kuß von jeder Honig zieht, und in den Bienenkorb durch einen Kuß trägt.

b. Auf dem breiten Stein.

Die Person, der das Pfand gehöret, stellt sich in den Kreis der Gesellschaft und sagt: Ich stehe auf dem breiten Stein; wer mich lieb hat, hole mich heim. Es muß nun, wenn ein Herr stehet, eine Dame kommen, und so umgekehrt, und den Stehenden durch einen Kuß ablösen, sich dafür hinstellen und das vorige sagen. Es kann so lange einer den andern ablösen, bis sie durch den ganzen Kreis sind, oder kann es bey einem Male nach Belieben bewenden lassen.

c. Pohlnisch betteln gehen.

Eine Dame, der das Pfand gehört, nimmt sich einen Herrn, und so umgekehrt, und gehen nach der Reihe zu jedem, klopfen mit dem Fuß und sagen: wir sind arme Leute, und bitten um einen Kuß.

d. Einen Schattenriß machen.

Die Person, welcher das Pfand gehört, gehet nach Belieben zu einer Person des andern Geschlechts, küßt ihre Stirne, Augen, Nase, Mund und Kinn, als den Umriß des Gesichts.

Das Küssen ist zwar ein vorzüglicher Zweck beym Auslösen der Pfänder. Doch, wenn die Gesellschaft keinen Geschmack an Küssen findet, kann man sich auch folgender Abwechselungen bedienen:

e) Wenn das Pfand einer Dame gehört, soll sie jedem Herrn eine Sottise sagen: wenn es aber das eines Herrn ist, soll er jeder Dame eine Galanterie sagen.

f) Eine lustige Geschichte erzählen.

g) Sagen, wer ihm in der Gesellschaft am liebsten ist.

h) Soll sich von Jemand, den man bestimmt, bey der Nase herum führen lassen.

i) Soll auf alle Fragen, die man an ihn thut, Ja oder Nein antworten.

k) Soll eine lustige Geschichte erzählen.

l) Soll ein Räthsel auflösen.

m) Soll sein Lieblingsliedchen singen.

Scherz und ernsthafte Räthsel.

95.

Ich diene dem Jünglinge zur Zierde, dem Zornigen in seiner Wuth, dem Angefochtenen zum Schutz, und der Greis kann mich oft gar nicht entbehren.

Der Stock.

Eines Vaters Kind, einer Mutter Kind, und doch keines Menschen Sohn.

Eine Tochter.

Drey Personen spielten die ganze Nacht zusammen, und als sie aufhörten, hat jeder gewonnen.

Die waren Musikanten.

Wie schreibt man 89 mit gleichen Zahlen?

$88\frac{8}{8}$.

Je mehr man davon nimmt, desto grösser es wird, je mehr man dazu thut, desto kleiner wird es.

Ein Loch.

Wie schreibt man tausend ohne Nullen und doch mit Ziffern?

$999\frac{9}{9}$.

Wie haben die Meere und Flüsse kein Wasser, die Städte keine Häuser, und die Felder keine Früchte?

Auf der Landkarte.

Welche Leute lassen alles über und unter sich gehen, und sind doch gesund?

Die im mittelsten Stockwerk wohnen.

Welche Nahmen sind die besten?

Die Einnahmen.

Es lauft, hat aber keine Füsse, es hat Arme, aber keine Hände.

Ein Fluß.

Wie schreibt man eilf tausend, eilf hundert und eilf mit Zahlen?

12111.

Wer ist zur Zeit des neuen Testaments geboren worden und nicht gestorben?

Wir alle, die wir noch leben.

Wie kann man Wasser in einem Siebe forttragen?

Wenn es gefroren ist.

Der Bauer fährt mit Zweyen, der Edelmann mit Vieren, der Fürst mit Sechsen, aber wer fährt mit Sieben?

Der Siebmacher.

Ich mache Lebendige tod, und Todte lebendig, Reiche arm, Arme reich, und lasse Alle wie sie sind.

Der Traum.

Wer geht am spätesten zu Bette, und stehet am frühesten wieder auf, wer wird für jenes bezahlt, für dieses aber nicht?

Der Nachtwächter und der Hahn.

Nichts ist gewisser, als daß jeder deutsche Gelehrte nicht schreiben und lesen kann.

Das Wort: nicht.

Ich bin am dunkelsten, wenn es am hellsten ist,
Am wärmsten, wenn es am kältesten ist,
Am kältesten, wenn es am wärmsten ist.

Der Keller.

Wer es nicht hat, der mag es nicht; wenn er es aber hätte, so gäbe er es um alle Schätze der Welt nicht weg.

Nur ein Auge.

Welche Leiber werden am jüngsten Tage nicht auferstehen?

Die Schnürleiber.

Welche Bibeln sind den deutschen Bauern am leserlichsten?

Die deutschen Bibeln.

Ich locke mehr Thränen aus den Augen, als oft das beste Trauerspiel, aber ich lasse das Herz ungerührt.

Der Meerrettig.

Das Frauenzimmer will mich nicht haben, aber die Männer haben mich gern, und gleichwohl verjagen sie mich; doch je öfter sie mich verjagen, desto öfter komme ich wieder.

Der Bart.

Was ist für ein Unterschied zwischen einem der anklopft, und zwischen einem der aufmacht?

Die Thüre.

Welche Verkäufer bezahlen auf keinem Jahrmarkte Standgeld?

Die Maulaffen Feilhaber.

Warum essen in einem Spital die alten Weiber mehr als die jungen?

Weil keine jungen da sind.

Welches Auge entbehrt der Mensch am liebsten?

Das Hühnerauge.

Wer es nicht hat, kann es weder mit Wünschen noch mit Geld bekommen; wer es aber hat, der wünschet, daß er es nicht hätte.

Der Hunger.

Es gibt leibliche Kinder eines Vaters (nicht Stiefkinder), die ihren Vater haben trauen sehen. Was sind das für welche?

Es sind Kinder eines Pfarrers, die sehr oft ihren Vater trauen sehen.

Ernst- und scherzhafte Worträthsel oder Charaden.

96.

Zweysylbige Wörter.

Die erste Sylbe zeigt ein vierfüßiges Thier an, die zweyte einen wichtigen Theil des menschlichen Körpers, und das ganze Wort ist sowohl ein Theil des erstern, als auch ein Schimpfwort, wodurch man einen einfältigen Menschen schildert.

Schafskopf.

Die erste Sylbe ist ein Name, die zweyte etwas, das die Schlächter verfertigen, und das ganze Wort zeigt einen Menschen an, den vernünftige Leute verachten.

Hanswurst.

Die erste Sylbe zeigt die gewöhnliche Ausrufung eines Menschen an, welcher Schmerzen empfindet, die zweyte einen Buchstaben des Alphabets, und das Ganze ein Glied aller thierischen Körper.

Auge.

Die erste Sylbe zeigt etwas an, was unter das Mineralreich gehöret, die zweyte ein mechanisches Kunstwerk, das ganze Wort aber ist etwas, was in Ermangelung des zweyten gebraucht wird.

Sanduhr.

97.

Dreysylbige Wörter.

Die erste Sylbe ist ein Element, die beyden letzten Sylben eine Frucht, die über der Erde wächst, und das ganze Wort ist eine Frucht, die unter der Erde wächst. Erdäpfel.

Die erste Sylbe ist ein Theil des menschlichen Körpers, die beyden andern zeigen etwas an, welches gebraucht wird, um Dinge von verschiedenem Werthe darin aufzubewahren, das ganze Wort aher bedeutet ein Kleidungsstück für Mannspersonen, welches an das erstere befestiget wird Haarbeutel.

Die erste Sylbe ist ein Thier, welches im Wasser lebt, die beyden andern zeigen etwas an, womit man Dinge voneinander trennt, und das Ganze ist ein Glied des Ersteren. Krebsscheere.

Die beyden ersten Sylben zeigen etwas an, was aus einer Pflanze zubereitet wird, die letzte ist der Name eines berühmten Philosophen, und das ganze Wort ist etwas, welches ebenfalls aus gedachter Pflanze zubereitet wird. Zuckerkand.

Die erste Sylbe ist das Gegentheil von Dingen, welche stumpf sind, die beyden andern zeigen eine obrigkeitliche Person an, das Ganze aber einen Mann, der zuweilen das Recht hat Blut zu vergießen.

Scharfrichter.

Dre beyden ersten Sylben bedeuten eines der Metalle, die letzte aber etwas, das dem Menschen Schmerzen, öfters auch den Tod zuzieht, und das Ganze ist ein Kunstwerk, womit auch die Zimmer ausgezieret werden.

Kupferstich.

Oekonomische und chemische Recepte, theils zum Nutzen, theils zum Vergnügen.

98.

Wie man mit einem leeren Glase einen etliche Pfund schweren Körper in die Höhe heben kann.

Man verdünne die Luft in einem Weinglase durch angezündetes Papier, lege ferner ein feuchtes Leder auf einen glatten ebenen Körper, z. B. eine metallene Platte, und drücke das Weinglas darauf fest an; es wird mit der Platte stark zusammen hängen, so daß man dieselbe, wenn sie auch einige Pfund schwer ist, durch das daran hängende Glas in die Höhe heben kann.

99.

Kornbranntwein den übeln Geschmack zu benehmen.

Das beste Mittel hierzu ist, daß man auf eine Lauterblase voll Branntwein, bey der ersten Läuterung 3, 4 bis 6 Hände voll gesiebte Asche, nebst eben so viel Salz, zu dem Branntwein schüttet, und ihn darüber abzieht. Die letzte Rectification kann alsdann ohne noch einen andern Zusatz vorgenommen werden, wodurch man einen reinen Geist erhalten wird.

100.

Mittel wider die Raupen.

Man nimmt klein geschnittenes Genistakraut, und weichet es eine Nacht hindurch in heiß aufgeschüttetes Wasser ein. Den andern Morgen besprenget man mit diesem Wasser die Bäume, den Kohl und die Pflanzen, auf welchen sich Raupen spüren lassen. Das Wasser bekommt von der Genista eine Eigenschaft, welche die Raupen tödtet, ohne dadurch den Früchten den geringsten Schaden zuzufügen. Es muß jedoch einigemal wiederholet werden.

101.

Mittel wider die Ameisen, welche den Obstbäumen Schaden zufügen.

Die Ameisen können nie anders, als durch das Aufkriechen an den Stamm, auf den Baum kommen. Dieses kann verhindert werden, wenn man in der Mitte des Stammes rings um den Baum einen 4 Finger breiten Ring von Theer bestreichet, worüber die Ameisen nicht wegkriechen können.

102.

Mittel die Warzen zu vertreiben.

Zu Vertreibung der Warzen darf man solche nur mit einer Tinktur von spanischen Fliegen, 8 bis 12mal des Tages, mit einer kleinen Feder behuthsam bestreichen, oder sie mit einem kleinen Blasenpflaster einige Tage bedecken.

103.

Leinenzeug auf eine dauerhafte Art gelb zu zeichnen.

Man thut etwas Eisenfeil mit eben so viel Salz in ein kleines steinernes Gefäß, und gießt so viel Essig darauf, daß es eine dünne breyförmige Gestalt erhalte. Wenn man diese Mischung ohngefähr 8 Tage hat stehen lassen, und oft umgerühret, so kann man mit einer Feder beliebige Buchstaben in die Wäsche zeichnen, und von sich selbst trocknen lassen. Diese Zeichnung wird gelb, und ist von beständiger Dauer.

104.

Haare schwarz zu färben.

Man nimmt Galläpfel, thut solche in ein neues Gefäß, bratet sie so lange, bis sie aufspringen, und durchaus ganz schwarz werden. Dann stoßt man sie zu Pulver, nimmt 3 Theile davon, und den vierten Theil Kupferschlag, deßgleichen klein gestoßene Gewürznelken und etwas Salz. Diese Species thut man in einen Topf, gießt Wasser darauf, und laßt es kochen, bis ein dünner Teig daraus wird. Diesen Brey läßt man ohngefähr 12 Stunden stehen; wenn man ihn brauchen will, gießt man ein wenig Wasser darauf, und läßt es kochen. Man reibt diesen Brey leidentlich warm in die Haare ein, bindet den Kopf mit einer Serviette ein, und läßt es die Nacht durch trocknen; den andern Tag aber wäscht man den Kopf mit warmen Wasser und Seife rein ab, und im Fall es nicht dunkel genug seyn sollte, kann es noch einmal wiederholet werden.

105.

Abgeschnittene Haare schwarz zu färben.

Wenn man abgeschnittene Haare schwarz färben will, darf man nur dieselben mit Silberglätte einige Stunden lang bey gelindem Feuer kochen lassen; die Haare bekommen dadurch eine dauerhafte schwarze Farbe.

106.

Eine Schrift, welche nicht von Mäusen gefressen wird.

Man weichet und siedet Wermuth und Aloe in Wasser; von diesem Absud gießt man etwas in die Tinte, so fressen dergleichen geschriebene Papiere die Mäuse nie an.

107.

Bilder in Schwefel abzugiessen.

Man nimmt ein vertieftes Modell, und schmieret solches mit Mandelöl aus. Hernach läßt man in einem Geschirre Schwefel bey gelindem Feuer zergehen, und thut von einer beliebigen Farbe, z. B. zur rothen Farbe Zinnober, zur grünen Grünspan, darein, rühret es wohl durcheinander, und gießt diese Masse in das Modell. Auf diese Weise kann man Bilder und dergleichen abgiessen, und sie in Rahmen einfassen lassen.

108.

Auf Eyer allerley erhabene Schriften und Figuren zu machen.

Man mahlet auf ein Ey mit schwarzer Oelfarbe, radieret das Gemahlene wohl aus, und läßt es

trocken werden. Hernach überstreicht man das Ey mit Scheidewasser, besonders an jenen Ort, wo nichts gemahlet ist, und läßt es eine Stunde stehen; und dann wird die Farbe mit frischen Salzwasser wieder abgewaschen.

109.

Altes Silber weiß zu sieden.

Man gießt in einen kupfernen Kessel eine Hand hoch Wasser hinein; deßgleichen gibt man 8 Loth fein gestossenen rothen Weinstein, und zweymal so viel Küchensalz dazu. Wenn das vermengte Wasser über dem Feuer zu kochen anfängt, wird die Silberarbeit hineingelegt, und läßt es darin eine Viertelstunde kochen, nimmt hernach den Kessel vom Feuer, und putzet das Silber mittelst einer Bürste mit kaltem Wasser und etwas wenigem Weingeiste rein ab.

110.

Alle Metalle im Feuer viel dauerhafter, als mit der kalten Versilberung zu machen.

Man thut 1 Quentchen angebrenntes Silber in ein Glas, und gießt anderthalb Loth Scheidewasser hinein, decket es zu, jedoch so, daß das Glas in gelinde Wärme gesetzet werde: dadurch wird sich das Silber in einigen Stunden auflösen; dann gießt man das Glas mit lauem Wasser voll, und wirft eine Handvoll Salz hinein, so setzt sich das aufgelößte Silber zu Boden. Man läßt es einige Stunden auf einem warmen Orte stehen, gießt alle wässerige Materie davon ab, das Silber aber vermischt man mit wenigen subtil gemachten Weinstein. Wenn man

versilbern will, so bestreichet man das Metall damit, es sey Kupfer, Messing, oder dergleichen, legt es ins Feuer bis es glühet, löscht es wieder ab, und verfährt auf solche Art zwey = bis dreymal. Beym Weißsieden kann man eben so verfahren.

111.

Das Holz unbrennbar zu machen.

Man nimmt Alaun, läßt solchen beym Feuer zergehen, schüttet ihn ins Wasser, und in dieses Alauwasser wird das Holz gelegt und gesotten. Dergleichen Holz, wenn es trocken ist, wird zwar glühend werden, aber nie zu Kohlen verbrennen.

112.

Verborgene Schrift zu schreiben.

Man nimmt guten Vitriol, stößt solchen klein, und vermischt ihn in einem Glase mit Wasser. Schreibt man damit auf Papier, so wird vom Geschriebenen Niemand etwas bemerken können, bis man dieses Papier durch ein mit Galläpfel aufgelöstes Wasser zieht, da dann erst die Buchstaben zum Vorschein kommen.

113.

Münzabgüsse in Gips.

Man biegt ein vierseitiges Blatt Stanniol (Spiegelfolie), die grösser als die Münze ist, welche man abformen will, über die eine Fläche der Münze, und das, was vorragt, wird auf die andere Seite gelegt, und diese damit bedeckt. Die erste oder ganz mit Stanniol bedeckte Seite, wird mit einer Bürste ge-

rieben, bis sich das Gepräge eingedrückt hat, und man vollendet diesen Abdruck mit einer Borstenbürste, welche die Dicke eines Federkiels hat, damit das Gepräge in dem Stanniol vollkommen ausgeführet erscheine. Diese abgeriebene Stanniolfläche drücke man kalt in ein gelbes mit Terpentin geschmolzenes rundes Wachs, das die Dicke eines Messerrückens hat, und vor der Münze vorragt. Diese Wachsvorragung wird wie ein Kuchenrand aufwärts gestrichen. Die hierüber geschlagenen Enden der Folie legt man über diesen Rand zurück, drückt die Masse fest, und läßt die Münze aus ihrer Lage fallen. Auf diese Art entstehet ein Modell zu etlichen Gipsabgüssen, wenn man flüßigen Gips eingießt, und man verfährt dann mit der andern Münzfläche eben so.

114.

Gute wohlriechende Seifenkugeln zu machen.

Man vermische mit einem Glas des besten Rosenwassers eine beliebige Menge gute venetianische Seife, lasse es auf warmer Asche etwas abdampfen, nimmt darunter fein pulverisirte Veilchenwurzel 4 Unzen, Stärkmehl 6 Unzen, weissen Sandel 2 Unzen, Storax liquida 2 Unzen, Spicköl 1 Unze. Man mischt alles wohl untereinander, und wenn es kalt wird, macht man Kugeln daraus.

115.

Mandelseife für Damen zu machen.

Man zerstosse in einem Mörser 1 Pfund pulverisirte venetianische Seife, und 1 Pfund abgezogene Mandeln mit ein wenig Rosen- und Pomeranzenblü-

thenwasser zu einem Brey, gebe die Seife in einen irdenen Topf, giesse Regen- und weisses Lilienwasser, von jedem etwa ein halbes Pfund darauf, setze es auf glühende Kohlen, damit sich die Seife recht auflösen kann; dann schütte man diesen Mandelbrey langsam unter beständigem Umrühren dazu. Wenn man sieht, daß sich diese Masse sowohl von dem Stempel als von dem Boden des Geschirrs ablöset, so muß man zu rühren aufhören, und die Seife entweder in eine Form giessen, oder Kugeln daraus verfertigen.

116.

Eine vorzüglich gute Handseife.

Man nimmt ein halb Pfund venetianische Seife, 1 Pfund geschälte und in Essig gebeitzte Mandeln, 1 Viertelpfund weisses Bohnenmehl, den Saft von 3 Citronen; darein schütte man 3 Löffelvoll Weinstein, 1 Quenchen Kampfer, eben so viel rothen Myrrhen, und 3 Löffel voll Zucker. Vorher muß man die Seife ganz dünn schaben, trocknen, dann stossen und zerreiben. Die Mandeln muß man auf einer Kohlenpfanne klein stossen, alles übrige dazu schütten, zu einem Brey rühren, und Kugeln daraus verfertigen.

117.

Lichter zu ziehen, die hell und langsam brennen.

Wenn man in das geschmolzene Talg (Unschlitt) ein wenig abgeriebenen Grünspan und Bleyweis mischt, und die Tochte zwar mit Wachs und Talg unter einander zerlassen bestreicht, so brennen die Lichter nicht

nur hell und langsam, sondern laufen auch gar nicht ab. Deßgleichen thut auch gestossener Alaun, und verhindert den Dampf der Lichter.

118.

Lichter zu giessen, die den Wachslichtern ähnlich sind.

Man tauchet die Talglichter in geschmolzenes feines Wachs, so daß sie ganz damit übezogen werden. Auf diese Art haben sie nicht nur Aehnlichkeit mit den Wachslichtern, sondern man kann sie auch in Händen tragen, ohne daß sie weich werden.

119.

Schmutzigen Sammet rein zu machen.

Man benetzt ein wollenes Tuch mit Brannteweín und überfährt damit den Sammet, so wird er eben wieder so glänzend, als wenn er neu wäre.

120.

Den Sammet auf das beste zuzurichten.

Wenn der Sammet schon abgenützt zu seyn aussieht, kann man ihm auf folgende Art wieder zubereiten: Man spannt ihn auf ein Bret, taucht einen reinen Schwamm in warmes mit venetianischer Seife vermischtes Wasser, und überfährt damit den Sammet so lange, bis der Schmutz herausgehet. Dann trocknet man ihn mit dem Schwamm wieder rein ab, und wenn er trocken ist, taucht man den Schwamm in guten Brannkewein, mit diesem benetzt man den Sammet so oft, bis er recht schön wird; man muß aber leise darüber hinfahren, damit man ihn nicht niederdrücke.

121.

Kleider von Flecken zu reinigen.

Man hat hierzu verschiedene Mittel; folgende aber sind am leichtesten: Man vermischt Seife mit Töpferthon und etwas ungelöschten Kalk mit Wasser, legt es über den Flecken, so zieht dieses ihn aus. Oder man macht von Wasser und Kraftmehl (Stärke) einen Teig, bedeckt damit den beschmutzten Fleck, und läßt ihn trocken werden; dann wird er rein ausgerieben. Noch sicherer ist es, wenn man den Fleck mit zerrührten Eyerdotter bestreicht, solchen stark einreibt, und sobald er getrocknet ist, wäscht man ihn mit lauwarmen Wasser wieder heraus.

122.

Pelzwerk zu bewahren, daß keine Motten hineinkommen.

Das Pelzwerk muß sowohl im März als im April einige Tage in die Luft gehängt, und mit einem Stabe ausgeklopft werden. Ehe man es wieder zusammen legt, bestreuet man solches mit Hopfen, oder Pfeffer, oder Lorbeerblätter, noch besser aber gedörrtes Nußlaub, Krausemünze oder Wermuth.

123.

Wanzen zu vertreiben.

Hierzu hat man verschiedene schon erprobt befundene Mittel, als: 1) Man stößt Meerzwiebeln zu Pulver, vermischt sie mit Weinessig, und streicht die Bettstellen damit an. 2) Oder man kocht Leim mit Weinessig, und bestreicht damit die Bettstellen. 3)

Oder man stößt Schwefel zu Pulver, vermischt ihn mit Oel, und gebraucht ihn auf obige Art. 4) Das sicherste Mittel aber ist, wenn man starken Weinessig und Rindsgalle unter einander menget, und die Bettstellen damit in den Fugen wäscht.

124.

Flöhe zu vertreiben.

Man kocht Koriander in Wasser, und besprenget die Zimmer damit, so sterben alle Flöhe daran. Oder man nimmt auch Wermuth, Nußlaub, Lavendel, Koriander, und legt es unter die Betten oder Kissen.

125.

Daß kein Ungeziefer in die Milch falle.

Man bestreiche den Rand des Geschirrs, darin die Milch ist, mit Knoblauchsaft, welcher allem Ungeziefer zuwider ist, und dessen Geruch von weitem fliehen.

126.

Früchte das ganze Jahr durch frisch zu erhalten.

Man thue die Früchte, welche man aufbehalten will, in eine zinnerne Flasche, und verwahre sie, daß keine Luft eindringen kann; dann hänget man sie in frisches Wasser. Will man Aepfel lange Zeit gut aufbewahren, so ist es nothwendig, solche mit der Hand abzubrechen, und genau darauf zu sehen, daß sie nicht beschädiget sind. Man umwickelt sie mit Flachs oder trockenem Moos, legt sie in ein Gefäß, welches gut verwahret seyn muß, und setzt solche ins frische Wasser. Noch sicherer ist es, wenn man die mit Flachs umwickelten Aepfel mit Wachs überzieht, um sie vor der Luft zu bewahren.

127.

Ein magisches Papier, worauf man unsichtbare Buchstaben schreiben kann.

Man nimmt Schweinefett oder ungesalzenes Schmeer, und vermischt solches mit ein wenig venetianischen Terpentin. Davon nimmt man einen kleinen Theil, und streicht ihn ganz fein auf das Papier. Will man von dieser Zubereitung Gebrauch machen und geheime Briefe schreiben, so legt man dieß zubereitete Papier auf dasjenige, welches man beschreiben will, und schreibet auf das erste Papier mit einem stumpfen Griffel. Auf diese Behandlung wird sich eine fette Mahlerey auf dem zweyten oder unten liegenden Papiere an allen den Orten anhängen, worüber der Griffel geführet worden ist. Jener, der den Brief bekommen soll, wird denselben lesen können, wenn er eine gefärbte Streu oder fein gesiebten Kohlenstaub darauf säet.

128.

Wie man obiges Papier gebrauchen kann, um allerley Figuren nachzuzeichnen.

Unter die erst gemeldete Composition mischet man noch eine Portion Kühnruß, und bestreicht damit auf solche Weise ein feines dünnes Papier, daß es, wenn man dasselbe auf ein anderes weisses legt, und das oberste Papier mit der Hand drücket, das unterste nicht beschmutze. Wenn man auf dieses Papier eine Figur befestiget hat, die man nachahmen will, und ein weisses Papier unterlegt, so fährt man allen Zügen dieser Zeichnung mit dem Stifte genau nach, und bringt

sie also auf das unterste Papier. Eben so verhält es sich auch, wenn man sich statt des Papiers einer feinen Leinwand bedient. Nach dieser Zeichnung kann man mahlen: nur muß man leichte und flüßige Farben gebrauchen, daß sie nicht abspringen, wenn die Zeuge feucht werden sollten.

129.

Holz wie Mahagony zu beitzen.

Diese Beitze nimmt das Ulmen- und Ahornholz vorzüglich gut an. Man bestreiche die Breter mit Scheidewasser; dann ziehe man mit zwey Quentchen Drachenblut, einem Quentchen Alkannawurzel, und einem halben Quentchen Aloe, vermittelst acht Loth starken Weingeistes, die Farbe aus, und streiche solche mit einem Schwamme oder Haarpinsel einigemal auf den Grund der Beitze auf.

130.

An einem Blumengewächse verschiedene Blumen entstehen zu machen.

Man mische die Erde eines Beetes nach der Art verschiedener Blumengewächse, z. B. der Nelken. Hierauf spaltet man ein Stück von einem hohlen Teichrohr oder Holunderast, welcher 1 Zoll dick und 5 Zoll lang ist. Man höhlet diesen Ast oder Rohr aus, und bindet es mit einem gewichsten Bindfaden wieder zusammen, als ob es ganz wäre. Dieses Rohr steckt man im Frühjahre zu Ende März 1 Zoll tief in die Erde. In das Röhrchen wirft man 2 Saamenkörner von jeder Art Nelken, und bedeckt es mit einem halben Zoll hoher Erde, welche man täglich begießen muß, weil

sie wenig Luft haben, und man läßt der Natur Zeit, den Keim derselben im Verborgenen zu entwickeln, auch keinen andern Weg vor sich finden, die Luft zu erreichen, als längs den Wänden des Rohrs; und so wachsen die jungen Stengel in einem einzigen Stock zu Zwillingen auf. Bildet sich ein Knote über das Rohr, so durchschneidet man den Faden, und läßt dem Nelkenstocke seine Freyheit. Nun vermischen sich seine Zweige von allen Seiten, und jedes Saamenkorn treibt seine eigenen Blumen.

Eine andere Methode ist folgende: Man sammle sich Senker von gefüllten Nelken und beliebiger Farbe, schneide sie unten am Fuße ab, und löse an jedem das Häutchen der einen Seite, oder die zarte Rinde ab, lege die von ihrer Haut entblößte Seitenwände eine an die andere, und binde sie mit einem Lauchblatte aneinander. Die auf solche Art kopulirte Senker werden in ein Holunderrohr gesteckt, aus welchem sie unterwärts nur um 2 Zoll vorragen, und so steckt man sie in die Erde. Der Saft der entblößten Seite vereinigt alle Senker zu einem gemeinschaftlichen Stamme.

131.

Seifenspiritus zu machen.

Man zerschneide 9 Loth venetianische Seife in dünne Scheiben, und mische 1 Loth Weinsteinsalz nebst 2 Löffel voll weiße oder braune Bierhefen darunter. Auf diese geschabte Seife gieße man ein halbes Maß guten Franzbranntwein. Dieses Gefäß stelle man 24 Stunden lang in warmen Sand oder auf einen heißen Ofen, bis die Masse gegohren, sich aufgelöst und gesetzt hat. Dann wird sie kalt durch ein Löschpapier ge-

seihet, und man erhält dadurch den sogenannten Seifengeist, der, wie bekannt, ein bewährtes Hausmittel bey äußerlichen Verletzungen und in allen Fällen ist, wo man Zertheilungen zu veranlassen nöthig hat.

132.

Unsichtbare Tinte zu machen.

Die Zubereitung einer Schreibetinte, welche den folgenden Tag von selbst unsichtbar wird, ist diese: Man koche Galläpfel in Scheidewasser; hernach setzt man Vitriol nebst ein wenig arabischen Gummi und Salmiak hinzu. Aus dieser Mischung erzeuget sich eine Tinte, welche etwa 6 Tage lang erscheint, und dann wieder verschwindet, wird zusammengesetzt, wenn man ein Stück Salmiak 5 Tage lang in Scheidewasser liegen läßt, und darunter ein zartes Pulver von Probierstein mischt, dergleichen zum Gold- und Silberstreichen bey den Goldarbeitern bekannt ist.

133.

Radierpulver, um schwarze Tintenflecke vom Papier wegzubringen.

Man mischt ein zart geriebenes Pulver von gleich viel Salpeter, Schwefel, Alaun und Bernstein gut untereinander, womit man den Flecken, vermittelst eines weichen Lappens, reibt. Oder man radiert die fehlerhafte Stelle mit einem Federmesser von der Schwärze rein, und reibt sie mit fein gepulverten Sande oder mit Mastix nach. Auch erhält man das nämliche durch ein Radierwasser, welches aus zwey Theilen Vitriolgeist und einem Theile des Vitriolgeistes des Mynsichts, das man in ein Glas zusammengießt. Mit die-

sem Wasser und einem kleinen Haarpinsel werden die Tintenflecken bestrichen, aber darauf sogleich mit einem in Wasser getauchten Schwämmchen rein abgewischt, und die feuchte Stelle an der Sonne oder Wärme getrocknet.

134.

Eine Farbe, welche verschwindet, oder von selbst wieder kommt.

Wenn man in eine wohlverstopfte Flasche ein flüchtiges Alkali, in welchem man Kupfer aufgelöset hat, gießt, so erhält man eine angenehme blaue Farbe. Verstopft man diese Flasche nachher, so verschwindet die Farbe wieder. Oeffnet man sie aufs neue, so stellt sich die blaue Farbe wieder augenblicklich ein. Dieser Versuch läßt sich, so oft man will, machen.

135.

Den Syrup helle und so zu bereiten, daß er eben so rein wie Zucker wird.

Wenn der gemeine Syrup in Wasser aufgelöset und mit gepulverten Kohlen abgekocht wird, so verliert er seinen ihm eigenen Geschmack und Farbe, wird wasserklar, und kann zur Versüssung bey Thee, Kaffee oder Punsch, ohne der geringsten Abweichung vom Zucker gebraucht werden.

136.

Ein Firniß, getrocknete Fische für Naturalienkabinette zu überziehen.

Wenn die Fische langsam getrocknet, und die Eingeweide herausgenommen worden, überstreiche man

sie mittelst eines Haarpinsels mit folgendem Lackfirniß: Man nehme vom besten Sandorack 4 Quentchen, und rectificirten Weingeist 1 Pfund, setze beydes in einem bedeckten Glase in eine gelinde Wärme, bis der Sandorack aufgelöst ist; dann setze man 2 Loth venetianischen Terpentin, und 1 Quentchen Kienöhl zu. Mit diesem Firniß überstreiche man die Fische einigemal.

137.

Eyer in kaltem Wasser zu sieden.

Wenn man ungelöschten Kalk in das Wasser wirft, worin die Eyer liegen, und den Kopf bedeckt, so werden die Eyer vollkommen gesotten.

138.

Verjährte Schriften auf dem Papier wieder leserlich zu machen.

Man mischt ein halbes Quart (Seitel) alten weißen Wein unter 4 Lth. fein gepulverte Galläpfel, und ein halb Loth Citronengeist in einer gläsernen Flasche. Dieses wird alle 2 Stunden einen Tag hindurch jedesmal eine Viertelstunde heftig gerüttelt. Mit dieser klar abgeseiheten Flüßigkeit feuchtet man eine Baumwolle an, womit man über die veralteten unleserlichen Schriften sanft fährt, und solche von selbst wieder trocken werden läßt.

139.

Alte Oehlgemählde zu reinigen.

Man trägt Kalkwasser mittelst eines Pinsels auf das Gemählde, und wäscht es damit mehreremale ab, wodurch das alte Gemählde seinen vorigen Glanz wieder erhält.

140.

Politurwachs, gefärbte Holzarten glänzend zu reiben.

Es wird ein Viertelpfund gelbes Wachs klein geschnitten, und mit 2 Lth. gestoßenen Kolophonium bey gelindem Feuer geschmolzen. Nach dem Zerfließen rühret man langsam 3 bis 5 Lth. warmes Kienöhl unter die Masse. Von dieser, wie Butter genommenen weichen Masse, streicht man ein wenig auf den wollenen Polierlappen, und reibt damit alle Adern der gebeitzten Holzarten, welche davon glänzend und lebhaft werden.

141.

Blumen ihre Farben sogleich abzuändern.

Hierzu braucht man folgendes Verwandlungspulver, welches gut durcheinander gemischt werden muß: ein wenig Ambra, 2 Lth. Salmiak, 1 Lth. Weinsteinsalz, 1 Lth. Pottasche; 1 Quentchen Lavendelöhl, 1 Lth. ungelöschten Kalk, und 2 zu Pulver geriebene wilde Kastanien. Dieß alles wird in ein weißes mit großer Oeffnung versehenes Glas geschüttet, welches aber gegen das Verdünsten mit Kork und geöhlter Blase genau verstopft wird. Alle Blumen, welche man in dieses Glas hängt, verlieren augenblicklich von den flüchtigen Geistern des Mengsels ihre natürliche Farbe, und man erstaunt, eine weiße Blume gelb, eine rothe schwarz, eine violette grün, eine rosenfarbe hellgrün verwandelt zu sehen. Der sehr zarte Farbenanstrich der Pflanzen beruhet bloß auf der Lage, der Winkel ihres Farbenstoffes, und also ist es kein Wunder, daß die flüchtigen scharfen Dämpfe diese Farben angreifen, und durch das Aetzen aus ihrer natürlichen Lage kommen.

142.

Weiße Vögel nach Belieben bunt zu machen.

Wenn ein Theil feingeraspeltes Zinn mit 2 Theilen Scheidewasser aufgelöst worden, so füge man zur Auflösung ein wenig Cochenille. Mit dieser Tinktur kann man den weißen Vögeln, Tauben, Hühnern rc. vermittelst eines Pinsels rothe Flecken aufstreichen, und sie tiegerartig darstellen.

143.

Münzabdrücke von Hausenblase.

Auf 1 Lth. kleingeschnittene Hausenblase gieße man ein halbes Seitel Kornbranntwein, laße es auf einem warmen Ofen in etlichen Tagen zergehen, drückt es durch ein Tuch, und daraus erhält man eine Masse, die nach der Erkaltung wie eine Gallerte stocket. Man stellt diese Gallerte an einen kühlen Ort oder Keller bis zum Gebrauche hin. Die abzugießende Medaille wird rein abgewischt, horizontal gelegt, läßt die aufbewahrte Hausenblase warm und flüßig werden, und gießt sie auf die Münze so, daß diese Masse eines Messerrückens dick aufliegt, und läßt es einige Tage ruhig stehen; dann wird der trockene Guß mit einem Messer zart abgelöset. Auf diese Art entstehet eine hornartige Medaille, welche man gelb mit Safran, blau mit Lackmus, und grün mit Grünspan färben kann.

144.

Münzabdrücke auf feines Schreibpapier.

Wenn man die Münze in Papier einwickelt, so daß sich dasselbe in die Höhlungen einlegt, und dann das Papier mit Wasserbley überfährt, kann man auf dem-

demselben die Medaille sehr deutlich erkennen. Oder man legt auch die Medaille zwischen ein angefeuchtetes Papier, bringt es in einer doppelten Serviette unter die Presse, und erhält auf solche Art sehr deutlich den Abdruck beyder Seiten auf dem Papiere.

Kunststücke, die wenig Vorbereitung erfordern.

145.

Ein Orangenbaum, welcher, indem man ihn begießt, Blühten und Früchte treibt.

Man weicht einen frischen Citronenbaum, der schon mehrere Blumenknospen, die noch verschlossen sind, und einige Ansätze zu wirklichen Früchten hat, 24 Stunden lang in scharfen Branntwein ein, und setzt ihn kurz vor dem Versuch in ein irdenes oder sonstiges Gefäß, das mit einem Gemengsel von 2 Drittel reiner Gartenerde, und 1 Drittel ungelöschten Kalk angefüllet ist. Dann begießt man den Orangenbaum mit Wasser, doch nicht zu viel auf einmal, sondern nur zuweilen. Wie der Kalk langsam sich löscht, so treibt der Baum nach und nach Blühten und endlich Früchte.

146.

Salat schnell zu erziehen.

Es geschieht fast auf obige Art. Man weicht Salatsaamen 24 Stunden in Branntwein ein, säet ihn hernach in Erdreich, das mit dem dritten Theil ungelöschten Kalk vermischt wird, und begießt solches nachher

mittelst einer fein durchlöcherten Gießkanne. Binnen ei-
ner halben Stunde erzieht man dadurch ziemlich hohe
Salatpflanzen.

147.

Drey Summen von verschiedener Größe unter drey Personen so zu theilen, daß jede gleich viel erhält, und jede dieser Summen nicht verändert werde.

Eine bloße Addition ist hinreichend darzuthun, daß das, was jede Person erhält, einander gleich sey, z. B. auf folgende Art:

5134122
61254
7218

Nun sage ich zur Gesellschaft, sie soll jede Summe der Reihe nach addiren, und die ersten 7 Zahlen so wie die andern 5 und die 4 letzten, werden jede 18 machen. Auf solche Art kann man sagen; die Theilung ist gemacht, und jede der 3 Personen hat bloß 18.

148.

Ein ganzes Hemd, ohne Ablegung des Oberkleides auszuziehen.

Es kann dieses nicht anders geschehen, als wenn sich Jemand besonders dazu vorbereitet hat. Man lege nämlich das ganze Hemd ausgebreitet vorn auf die Brust, befestige es oben am Halse wie gewöhnlich, die Ermel werden doppelt über die Arme gelegt, und vorn an der Hand eben so zugeknöpft, als wenn sie ordentlich angezogen wären. Hierauf zieht man den Rock über

das nur an der vordern Hälfte des Körpers liegende Hemd, so daß man nun sowohl am Halse als an den Händen das Hemd wie gewöhnlich sehen kann. Wenn es nun die Wette gelten soll, daß man das ganze Hemd ohne Zerstückelung und ohne Ausziehen der Oberkleider ausziehen will, bindet man es erst am Halse auf, macht die Hemdknöpfe an den Händen los, und dann wird man leicht einen Ermel nach dem andern am Leibe zurückziehen, und nach diesem das ganze Hemd schnell auf der Brust in die Höhe heben, und völlig ausziehen können.

149.

Die Bewegung einer Uhr nach Belieben aufzuhalten.

Man verlange von einem Andern eine Uhr, lege sie auf den Tisch, auf welchen man die Belustigung machen will, so daß ihre Unruhe gerade über der Spitze eines starken Magnetstabes, der in dem Tische verborgen ist, stehe, so wird derselbe sogleich die Unruhe anziehen, welches hinreichend seyn wird, die Bewegung der Uhr auch plötzlich aufzuhalten. Sobald man aber die Uhr an einen andern Ort legt, oder den Magnetstab wegnimmt, wird auch die Uhr wieder fortgehen. Es muß aber, wenn man dieses Kunststück machen will, die Unruhe von Stahl seyn, weil es außerdem nicht gelingen würde. Dieses schadet der Uhr auf keinerley Weise, und kann dadurch an derselben nichts in Unordnung gebracht werden. Man kann auch die Uhr mittelst eines Hakens an eine Tapette hängen, hinter welcher man einen Magnetstab verborgen hat.

150.

Daß 3 Lichter mittelst eines Schusses verlöschen, und 3 andere sich dagegen entzünden.

Einer stellt 6 Lichter auf den Tisch, nämlich 3 angezündete an das eine, und drey verlöschte an das andere Ende desselben. Nun bittet man einen der Anwesenden, eine Pistole zu laden, und ihm dasselbe zu überreichen. In einer Entfernung von 5 bis 6 Schritten schießt man hierauf die Pistole auf die 3 angezündeten Lichter los, welche dadurch verlöschen, die 3 andern aber dadurch sich entzünden. Um dieses zu bewerkstelligen nimmt man 1) ganze und frisch gegossene Lichter. 2) Zertheile man den Tocht derer, die sich entzünden sollen, und bringe vermittelst eines Messers, etwa ein Hirsenkorn groß, Phosphorus in die Mitte desselben. Man stellt sich hierauf 5 bis 6 Schritte vom Tisch ab, und schießt eine mit gewöhnlichem Pulver geladene Pistole darauf los. Das entzündete Pulver verlöscht die Flamme der angezündeten Lichter, und entzündet den Phosphorus in den verlöschten, der ihnen alsdann seine Flamme mittheilt.

Man kann auf die nämliche Art ein Licht, in dessen Tochte man gleichfalls Phosphorus gebracht hat, mittels eines Degens anzünden, der in einem Nebenzimmer gehörig erwärmet worden ist. Man berühret den Tocht mit der Spitze des Degens, und befiehlt demselben, Feuer zu fangen. Man muß sich aber dabey hüthen, den Phosphorus mit den Fingern zu berühren, sondern sich statt derselben eines kleinen Messers oder einer Nadel bedienen. Eben so muß man die so eben gegossenen Lichter zuvor gehörig er-

kälten, oder wenigstens abkühlen lassen, ehe man den Phosphorus hineinbringt, damit sie sich nicht auf der Stelle entzünden.

151.

Auf Kalkstein eine erhabene Schrift zum Vorschein bringen.

Man schmilzt Talg (Unschlitt) in einem Löffel über gelindem Feuer, und schreibt mittelst einer Feder auf den Stein, oder mahlt nach Belieben verschiedene Figuren; dann macht man einen Rand von Wachs um den Stein, übergießt ihn mit Scheidewasser, wodurch dasselbe nicht ablaufen kann. Auf solche Art zeigt sich eine erhabene Schrift oder Gemählde auf dem Stein.

152.

Eine ungestaltete Figur zu zeichnen, die in einem gewissen Gesichtspunkte das gehörige Ebenmaß zu haben scheint.

Man muß ein Gemählde auf einen weissen dünnen Pappedeckel zeichnen, dann ausschneiden, und den ausgeschnittenen Pappedeckel vertikal auf eine horizontale Fläche, die ein anderer Pappedeckel seyn kann, stellen. Man bringe ein angezündetes Licht hinter den ausgeschnittenen Pappedeckel, und zeichne auf der horizontalen Oberfläche die Züge, die der Schatten des Lichtes vermittelst des ausgeschnittenen Pappedeckels darstellt, so wird es ein ungestaltetes Gemählde vorstellen. Ist dieß geschehen, so nehme man den ausgeschnittenen Pappedeckel und das Licht weg, bringe das Auge des Zuschauers aber in den Punkt, wo das Licht flammte, so wird derselbe sehen, daß das Gemählde eine ganz regelmäßige Gestalt bekommt.

153.

Zwey kleine Figuren so einzurichten, daß die eine derselben ein Licht auslöscht, welches die andere wieder anzündet.

Man nimmt 2 kleine Figuren von Holz, gebrennter Erde oder anderer Materie, in deren Mund sich bey jeder eine kleine Oeffnung befindet. Man thut in diese Oeffnung bey der einen etliche Körner Schießpulver, bey der andern aber ein kleines Stückchen Phosphorus, und macht diese Vorbereitung vor Anfang des Versuches. Hierauf nimmt man ein Licht, bringt es an den Mund der Figur mit dem Pulver, das Feuer fängt, und das Licht löscht aus. Fährt man hierauf mit dem noch warmen Tocht des verlöschten Lichtes an den Mund der andern Figur mit dem Phosphorus, so wird es sich sogleich vermittelst desselben entzünden.

154.

Verschiedene Ringe sich geben lassen, durch solche 2 Bänder ziehen, deren Enden zwey Personen festhalten, und dann die Ringe ohne die Bänder zu beschädigen, von solchen losmachen.

Man legt das erste Band doppelt, so daß sich seine beyden Enden berühren, und verfährt eben so mit dem zweyten; hernach verbindet man die beyden Bänder in der Mitte mit einem Faden von der nämlichen Farbe. Nach dieser Vorbereitung reichet man dem einen Zuschauer, den man zum Versuche aufgefordert hat, die beyden Enden des einen, und dem

andern die beyden Enden des zweyten Bandes zu halten. Sie werden sich hierdurch getäuscht finden, und die beyden Enden der verschiedenen Bänder zu halten wähnen. Von einem jeden fordert man eines der Enden, das er hält, durchschürzt solches, als wenn man einen Knoten knüpfen wollte, und giebt hierauf einem jeden das Ende, welches der Andere vorher hielt. Sie halten dann die beyden Enden der zwey verschiedenen Bänder. Die Täuschung kann nicht sobald eingesehen werden, als man auch die Ringe, die sich an den doppelten Enden wie eingereihet befanden, mittelst der Zerreissung des Fadens gelöset hat, der sie wohl angereihet wähnte, und nun nicht mehr an den Bändern erblickt.

155.

Ein Stück Geld aus der Hand verschwinden lassen, und solches in dem Schuh wieder zu finden.

Man nimmt ein wenig rothes Wachs, und klebt es vorn an den Nagel des Mittelfingers. Wenn nun Jemand ein Stück Geld auf die Fläche der Hand legt, so thut man die Hand schnell zu, daß der Nagel des Mittelfingers gerade auf das Geldstück komme, öffnet schnell die Hand, und hält das oberste Glied des Fingers mehr unter als aufwärts; so werden die Zuschauer sich wundern, wo das Geld hin verschwunden ist. Ein ähnliches Stück Geld hat man vorher in den Schuh gelegt.

Inhalt.

Seite

1. Die leichteste Art, um die von einer Person herausgezogene Karte zu errathen . . . 5
2. In der größten Gesellschaft zu bestimmen, was eine jede Person für Karten sich in Gedanken gewählt hat. 5
3. Alle Kartenblätter eines Spiels nach der Reihe vorher zu nennen, wie sie ein Anderer abziehen wird. 7
4. Ein Spiel Karten vor die Stirne zu halten, und die Blätter der Reihe nach zu nennen, wie man sie abzieht. 9
5. Einer Person die Zahl zu nennen, welche sie in Gedanken genommen hat. . . . 9
6. Anzugeben, wie viel jede Person Geld in der Tasche habe. 10
7. Wenn Jemand in seiner Hand eine Anzahl Schillinge oder Rechenpfennige verborgen hält, zu entdecken, wie viel es sind. . . . 11
8. Wenn in einer Gesellschaft, die so groß seyn kann als sie will, eine Person einen Ring heimlich genommen, die Person, die Hand, den Finger und das Gelenk zu entdecken, woran sie solchen gesteckt hat. 12
9. Einer Person, die sich im Nebenzimmer befindet, sehen zu lassen, was Jemand von der Gesellschaft verlangen wird. . . . 14
10. Auf ein Blatt Papier schreiben, so daß die Schrift nur durch die Wärme sichtbar wird. 15
11. Eine Schrift auf der Hand zum Vorschein brin-

gen, die man vorher nicht bemerkt hat. = 15
12. Einen Ring an der Asche eines Fadens hängen zu lassen. = = = = = 16
13. Einen Apfel ohne merkliche Verletzung der Schale inwendig zu zerschneiden. = = 16
14. Eis in einem Glase vorzustellen. = = 17
15. Eine Karte zu errathen, die eine Person in Gedanken genommen. = = = = 17
16. Die Augen der untersten Kartenblätter von 3 Häufchen, die man macht, zu errathen. = 18
17. In einer warmen Stube aus Wasser Eis zu machen. = = = = = 19
18. Eine rothe Rose schnell in eine weiße zu verwandeln. . = = = = 19
19. Den sogenannten Arbor dianae zu erhalten. 19
20. Eine Schrift zu schreiben, die mit einem besondern Wasser überstrichen, gänzlich verschwindet, und an deren Stelle eine andere verborgene Schrift erscheinet. = = = = 20
21. Mit 2 Schillingen oder Rechenpfennigen ein sehr täuschendes Kunststück zu machen. = 21
22. Geschriebene Worte im Dunkeln zu lesen. 22
23. Feuer ohne Verletzung auf den Händen zu tragen. = = = = = 22
24. Funken aus dem Munde zu speyen. = 22
25. Die Gesichter der Gesellschaft scheuslich darzustellen. = = = = = 23
26. Eine Art von erhabenen Schnitzwerk auf einem frischen Ey anzubringen. = = = 23
27. Einen Vogel zu erschießen, und ihn wieder lebendig zu machen. = = = = 24
28. Ein Stück Stahl wie Bley zu schmelzen. = 24

29. Das Elementenglas, oder viererley Flüßigkeiten in einem Glase zusammen zu setzen, die sich nicht miteinander vermischen lassen. = 24
30. Eine Schrift durch die Eyerschale durch zu zeichnen. = = = = = 25
31. Ein Zimmer in Flammen zu setzen. = = 25
32. Einige Häufchen mit der Karte zu machen, um zu wissen, was für Blätter aufliegen. = 26
33. Neun Kartenblätter auf den Tisch zu legen, und dann 3 noch so zu legen, daß man in jeder Reihe noch 4 zählen kann. = = = = 27
34. Drey Personen, von denen sich jede ein Kartenblatt gemerkt hat, solches ungesehen zuzustellen. 27
35. Eine Karte abheben und besehen zu lassen, selbe wieder auf das Spiel zu legen, und zu machen, daß es eine andere seyn soll. = = 28
36. Eine Karte abziehen zu lassen, und zu machen, daß, wenn das ganze Spiel gegen die Decke in die Höhe geworfen wird, nur allein das besehene Blatt daran hängen bleibt, und die andern aber alle herunter fallen. = = = = 29
37. Unter 3 hingelegten Kartenblättern das mittelste aus der Mitte zu bringen, ohne es anzurühren. 29
38. Einen kleinen feuerspeyenden Berg zu bilden. 30
39. Verwandlung der Milch in Blut. = = 30
40. Ein Metall, so in heißen Wasser flüßig wird. 30
41. Auf Glas zu zeichnen oder zu schreiben. = 30
42. Wasser und Bier in einem Glase unvermischt zu haben. = = = = = = 31
43. Ein Ey in eine enghalsige Flasche zu bringen. 31
44. Eine Karte ausziehen zu lassen, und nachdem sie besehen worden, wieder unter die andern zu ver=

Seite
stecken, dann 3 Karten zu zeigen, worunter die gemerkte Karte nicht zu finden, wenn aber solche noch einmal besehen worden, daß sie doch darunter seyn soll. = = = = = 31
45. Drey Kartenblätter von gleicher Sorte, davon eine oben, die andere unten, die dritte aber mitten in den Haufen gesteckt worden, wieder zusammen zu bringen. = = = = = 32
46. Ein Spiel Karten in Häuflein zu vertheilen, und zu machen, daß die untersten Blätter gemahlte oder schlechte seyn sollen, wie man es verlangt. 33
47. Einen eine Karte abheben und besehen zu lassen, wieder auf das Spiel legen, und zu machen, daß eine andere seyn soll. = = = = 33
48. Vier Karten von gleicher Sorte in Gegenwart der Zuschauer an verschiedene Orte zu verstecken, und ohne Vermischung der Karten, wieder zusammen zu bringen. = = = = 34
49. Eine gesehene Karte in Gegenwart der Zuschauer in eine andere zu verwandeln. = = 35
50. Sechs Häuflein mit den Karten zu machen, und dann mit geschlossenen Augen eine gewisse Karte zu zeigen, auch zu wissen, was die gezeigte Karte gewesen. = = = = = 35
51. Einem eine Karte in die Hand zu geben, die er zuvor gesehen hat, und wenn er solche nach einiger Zeit wieder besieht, daß es eine andere seyn wird. 36
52. Ein Wachslicht oder Tabackspfeife am Monde oder einem Sterne anzuzünden, und zwar so, daß man ordentlich die Lichtfunken vom Monde oder Sterne herabfahren sieht. = = = 37
53. Eine ganze Gegend in Miniatur in einer Phiole

vorzustellen. 38
54. Einen Teich anzubrennen. . . . 39
55. Zoroasters Fichtenbäumchen. . . 39
56. Nachahmung des Donners. . . 40
57. Nachahmung des Hagels und Regens. . 41
58. Eine Karte kömmt aus dem Spiele heraus, ohne daß man sie berührt, und springt in die Luft. 41
59. Das Alphabetspiel. 43
60. Ich verkaufe meinen Rock. . . 44
61. Das Marktspiel. 44
62. Das Messerspiel. 45
63. Das Advokatenspiel. . . . 45
64. Das Errathen eines verwickelten Wortes. 46
65. Das Lob= oder Tadelspiel. . . 47
66. Das Errathen der Gedanken. . . 47
67. Das Vergleich= und Unterschiedsspiel. . 49
68. Der Vogelbauer. 49
69. Der Missethäterstuhl. . . . 50
70. Das Sprüchwörterspiel. . . . 51
71. Das Nasenspiel. 54
72. Das Handschuhspiel. . . . 55
73. Die heimlichen Fragen. . . . 5[illegible]
74. Die Toilette. . . . . 5[illegible]
75. Der Kapuziner. 58
76. Ich liebe die Ehe nicht. . . . 60
77. Das Buchstabenspiel. . . . 62
78. Der Spiritus Familiaris. . . 62
79. Das Errathen einer angerührten Sache. . 63
80. Das Kegelspiel mit verbundenen Augen. . 64
81. Blinde Kuh sitzend. 65
82. Blinde Kuh in Reihen (Tanzen). . . 65
83. Hinten weg, und vorne daran. . . 66

Seite

84. Die warme Hand. = = = = 66
85. Das Federspiel. = = = = 66
86. Kneipen ohne Lachen. = = = = 67
87. Das Pfeifchen. = = = = 67
88. Das Messer. = = = = 67
89. Kämmerchen vermiethen. = = = 68
90. Das militärische Exercitium. = = = 68
91. Das Nadelsuchen. = = = 69
92. Der Redner. = = = = = 69
93. Der Secretär. = = = = 70
94. Anweisung um Pfänder einzulösen. = = 70
a. Den Bienenkorb machen. = = 71
b. Auf dem breiten Stein. = = 71
c. Polnisch betteln gehen. = = 71
d. Einen Schattenriß machen. = = 72
Scherz- und ernsthafte Räthsel. = = 73
Zweysylbige Wörter. = = = 76
Dreysylbige Wörter. = = = 77
98. Wie man mit einem leeren Glase einen etliche Pfund schweren Körper in die Höhe heben kann. 78
99. Kornbrantwein den übeln Geschmack zu benehmen. = = = = 78
100. Mittel wider die Raupen. = = = 79
101. Mittel wider die Ameisen, welche den Obstbäumen Schaden zufügen. = = 79
102. Mittel die Warzen zu vertreiben. = 79
103. Leinenzeug auf eine dauerhafte Art gelb zu zeichnen. = = = = 80
104. Haare schwarz zu färben. = = 80
105. Abgeschnittene Haare schwarz zu färben. 81
106. Eine Schrift, welche nicht von Mäusen gefressen wird. = = = = = 81

107. Bilder in Schwefel abzugießen. =

108. Auf Eyer allerley erhabene Schriften und Figuren zu machen. = = =

109. Altes Silber weiß zu sieden. = =

110. Alle Metalle im Feuer viel dauerhafter als mit der kalten Versilberung zu machen.

111. Das Holz unbrennbar zu machen.

112. Verborgene Schrift zu schreiben.

113. Münzabgüsse in Gips. = =

114. Gute wohlriechende Seifenkugeln zu machen.

115. Mandelseife für Damen zu machen.

116. Eine vorzüglich gute Handseife. =

117. Lichter zu ziehen, die hell und langsam brennen.

118. Lichter zu ziehen, die den Wachslichtern ähnlich sind. = = = =

119. Schmutzigen Sammet rein zu machen.

120. Den Sammet auf das beste zuzurichten.

121. Kleider von Flecken zu reinigen. =

122. Pelzwerk zu bewahren, daß keine Motten hineinkommen. = = = =

123. Wanzen zu vertreiben. = =

124. Flöhe zu vertreiben. = = =

125. Daß kein Ungezieffer in die Milch falle.

126. Früchte das ganze Jahr durch frisch zu erhalten. = = = =

127. Ein magisches Papier, worauf man unsichtbare Buchstaben schreiben kann. =

128. Wie man obiges Papier gebrauchen kann, um allerley Figuren nachzuzeichnen.

129. Holz wie Mahagony zu beitzen. =

130. An einem Blumengewächse verschiedene Blumen entstehen zu lassen. =

AUGSBURG

Kat.

Pinet

Bayerische StaatsBibliothek
Münchener DigitalisierungsZentrum Digitale Bibliothek

Pinetti, Giuseppe / Pinetti, Giuseppe, / Philadelphia,

Pinetti, Philadelphia und Enslin oder die enthüllten Zauberkräfte eine Sammlung auserlesener, leicht auszuführender magischer- chemischer- und Karten-Kunststücke, nebst den interessantesten Herz- und Pfänderspielen zur Belustigung und Unterhaltung für frohe Gesellschaften

Hamburg 1808

Augsburg, Staats- und Stadtbibliothek -- Kst 2000
urn:nbn:de:bvb:12-bsb11255953-8